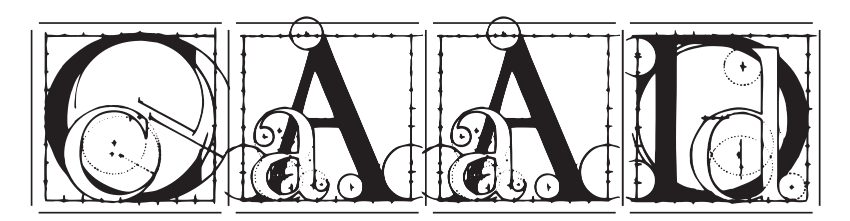


Boletín sobre Aventuras Conversacionales

Número 48 - Segunda Edad - Año 12

Diciembre 2000 - http://pagina.de/caad

ESPECIAL LEVEL 9

La Espiral
La Cueva Colosal
Cruce de Caminos
El Pantano
El Claro de los Trolls
La Torre de Babel
El Viejo Archivero

Inventario

También puedes ver a:

- Javier San José (jsj666@hotmail.com)
- Clérigo Urbatain (ruberalbert@bigfoot.com)
- Radastán (mamr@redeya.com)
- Lumpi (amarq2@hotmail.com)

La Inquisición

Si por fuera el edificio resulta impresionante, por dentro no lo es menos. Varios acólitos se ocupan de destruir metódicamente extraños artefactos mágicos. Al fondo te espera, se levanta cuando te ve llegar y dice...

Todo llega a su fin. Han sido 7 números de esta nueva Edad del veterano fanzine CAAD que he tenido el orgullo de sacar adelante. Eso sí, con la inestimable colaboración de varias personas que no nombraré por temor de dejarme a alguien en el tintero.

Creo que el mundillo necesita aire fresco que dé un nuevo rumbo a este barco que yo ahora abandono. Confío que las generaciones venideras aprendan de nuestros errores y comentan los suyos propios. Yo me voy con la tranquilidad que da ver que cada vez son más los que juegan, programan o dedican parte de su valioso tiempo a las aventuras conversacionales.

No me retiro de por vida. Me bajo del barco pero estaré en tierra, tomándome un largo descanso en alguna playa de una isla desértica en medio del océano. Mirad de vez en cuando por la borda porque de cuando en cuando lanzaré botellas al mar con mensajes dentro, con la esperanza de que alguien las recoja...

El Gran Inquisidor

La Cueva Colosal

Junto a un improvisado fuego se encuentra una semielfa que te mira divertida. *"Hola viajero, mi nombre es Xzira. Pasa y ponte cómodo, aquí nada ni nadie puede dañarte."*.

Canal de aventuras gráficas

Nos indica Urza que los aficionados a las aventuras graficas tenéis un canal en el IRC denominado, como no, #aventuras_graficas, y desde luego estáis invitados a pasaros por allí.

Nueva versión del MUD disponible

Estrenamos nueva versión del MUnDoCAAD, nuestro MUD, con algunas mejoras respecto al anterior que debemos agradecer a CRANDRIEL. Podéis pasaros por la página del MUD (http://www.grupo-ronda.com/~caad/mud.html) para ver las novedades.

Página de Urbatain

Nuestro clérigo favorito ha preparado una página muy aventurera (http://www.xyzzy.gq.nu/monasterio/index.html).

Visual Inform desaparece

El autor de Visual Inform ha comunicado en el r.a.i.f la no continuación del proyecto. Las razones que alude, entre otras son: falta de interés por parte de los usuarios, varias limitaciones en el editor, y que desea dedicarse a desarrollar otras ideas al respecto.

Nueva versión de PAWS

Una nueva versión beta de PAWS, el Python Adventure Writing System, ha sido editada (http://w3.one.net/~wolf/PAWS.shtml).

Especificaciones de la máquina Z

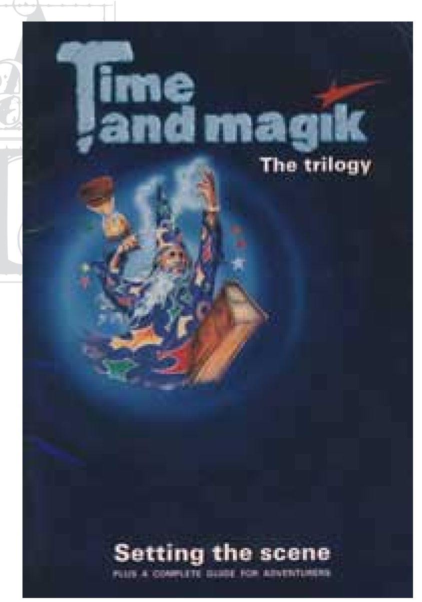
Julio Sangrador Patón está realizando una árduo trabajo traduciendo las especificaciones de la máquina Z (http://pagina.de/yokiyoki).

Xzira

El Claro de los Trolls

Te encuentras en un pequeño claro, semioculto entre los árboles.

Lords of Time



Esta es la primera entrega de la trilogía Time and Magik de Level 9 donde asistiremos a la lucha de los Guardianes por proteger el Time y la Magik. En esta primera parte hemos sido elegidos por una divina providencia para salvar el tiempo conocido y la historia. El mismísimo Padre del Tiempo te informa de que los malvados Señores del Tiempo están tramando cambiar la historia del mundo, para lograr un control permanente sobre el tiempo y la eternidad y así poder usarlos según sus deseos malvados y volver a instaurar la época de no-tiempo donde la luna era de color rojo sangre y el mundo se regía por la mente y la magik. Tu debes conseguir 9 objetos críticos de varias épocas distintas para vencerles.

En resumen los pasos para ganar son:

-Entrar en el reloj que da acceso a las 9 zonas espacio temporales.

-Conviene hacerlo en orden creciente.

-En todas menos en la novena se puede regresar a tu casa, así que en la zona 9 no conviene entrar hasta tener lo necesario.

-Hay que recolectar los 9 objetos y echarlos en el caldero en el fin de los tiempos. Aparte hay 18 tesoros adicionales que te darán puntos extra.

Este juego lo probé hace años. No entendí casi nada, pero me encantó especialmente. Tiene un "nosequé" que agrada. Quizás sea lo bueno de los puzzles. Los ricos textos. La variedad de épocas y lo bien ambientadas que están. El caso es que está muy entretenida, y posee una interfaz muy amigable (y potente), que se presta a recordarnos que verbo a usar en ciertos elementos. Cosa que es bastante de agradecer. Creo que este tipo de detalles tan agradables es porque lo hizo una mujer... quizás sea el toque femenino. O sea que la jugabilidad es alta, sin por ello menospreciar la dificultad de lo larga que es.

Como viene siendo habitual, las instrucciones son muy completas y trae un relato corto, sobre la trilogía y con un capítulo referente para cada uno de los tres juegos, explicando los intríngulis de la magia, la crea-

ción, el tiempo, etc etc; y sobre el fin de la era antigua, donde la magia con k (magik) desapareció de la faz de la tierra, para dar paso al soso mundo actual en el que vivimos. Este relato es realmente bueno. Es breve pero muy interesante, donde el que relata es uno de esos Señores del Tiempo que viejo y en forma humana cuenta a un simple aldeano la historia sobre las luchas por el poder y la magia en el mundo. Muy recomendable. Además, en el capítulo referente a esta parte, al final nos regala la lista de los objetos exactos a conseguir para finalizar con éxito la misión.

Los gráficos están bien, siendo siempre una imagen general para la zona en la que estemos, con lo que no hay una diferente para cada localidad, pero esto permite recrearnos un poco la vista, sin sobrecargar e inflar el ZIP. Pero realmente esto es lo de menos. Además se repiten algunos en la segunda y tercera entrega, cosa que en ellas ni tolero, ni me gusta.

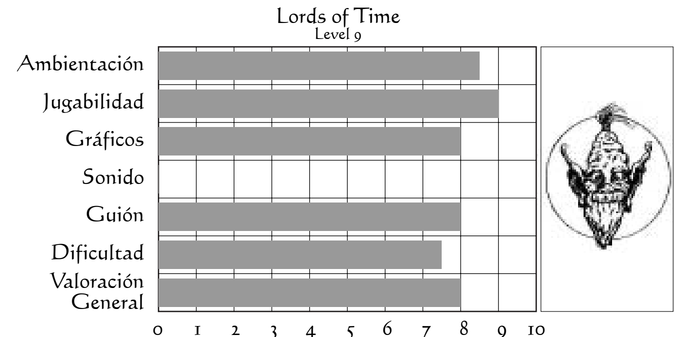
flash...
(This version allows you to use RAM SAVE and RAM RESTORE to save a position in memory, and UNDO to "take back" wrong moves).
You are in your own living room, surrounded by the usual clutter of books, mags, half-full cups of cold coffee and the remains of yesterday's lunch. Your hi-fi is blaring out a very loud remixed noise, and the cat is asleep on top of the fish tank. All is well with the world. You can see a fine golden hourglass on the mantelpiece and a picture of a kindly old man.
What now? _

El guión está bastante bien, pues los puzzles están bien colocados según que épocas, y tiene una fuerte consistencia de poder llevar objetos de un tiempo a otro y usarlos cuando nos sean útil (sobre todo el Candelabro del inicio, las cerillas, y una pala, nos serán imprescindibles en varias ocasiones). Hay muchos muchos puzzles, de todo tipo. Por tanto hay bastantes facilones para sentirnos bien e ir pillando destreza en tan loable empresa resuelve-puzzles. Pero no os equivoqueis: esto no es la aventura original. Y dentro del entorno que nos propone, son muy lógicos, a veces un poco surrealistas, pero de ninguna manera el argumento es una excusa para un festín de recoger tesoros. Aquí ellos son un mero añadido de cubrir esa necesidad aventurera y codiciosa que es el ir recogiendo trastos inútiles por cuevas angostas. Más cuando aquí algunos tesoros tienen utilidad como objetos que son. Como ya he dicho, hay puzzles para todos los gustos, desde esquivar un dinosaurio, abrir puertas o meramente buscar abrigo para no helarnos en la era glaciar prehistórica.

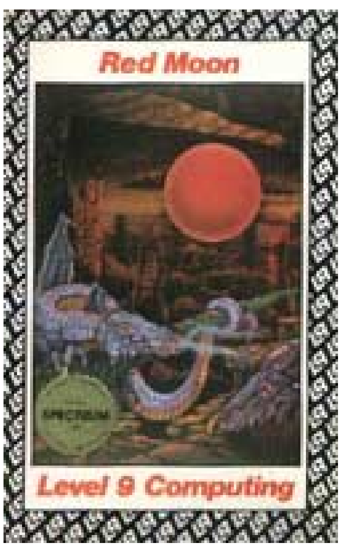
En resumen, es un buen juego, asequible y agradable de jugar, con puzzles lógicos, aunque con la dificul-



tad de tener que salvar ciertos objetos de una zona a otra, con lo que se complica un poco.



Red Moon



Este es mi preferido de todos los de Level 9. Bueno, lo pongo equiparado a Snowball, pero este lo vi antes y me entusiasmó durante muchos años. Creo que lo considero la mejor aventura del mundo mundial, así que sólo esperes buenas palabras de este juego por mi parte. Además ganó el premio a la mejor aventura del año 1986, cuando las conversacionales eran un género floreciente en el mercado del entretenimiento.

La segunda entrega de Time and Magik nos sitúa en el mundo extinto de magia. El poder de ella residía en la Luna Roja (Red Moon), pero ahora brilla con un blanco demacrado y los pocos restos de magia sólo los irradia sobre la tierra de Baskalos. Allí, los Señores del Tiempo tuvieron que echar raíces, pues sus castillos voladores se arruinaron al cesar la magia en el mundo, cuando fueron vencidos en la lucha por el desorden de la historia anterior. Por esto murieron tres, así que por entonces eran siete, incluido el Guardián del Tiempo. Reconciliados de nuevo, quisieron reactivar la luna de poder, pero el experimento fue sólo un fracaso que

costó la vida de uno de ellos. Seis. Como corrían el riesgo de perder la magia para siempre, uno de ellos tuvo la idea de hacer una imitación de la luna, pero en pequeño, en un cristal donde concentrar todo el poder que consiguiesen. Así pusieron el nuevo Cristal Luna Roja en lo más alto de Baskalos en la Torre de Xax, para irradiar la isla, que se convirtió en un paraíso de magia y prodigios, mientras que el resto del mundo se oscurecía con las tendencias mecanicistas. Fue el paraíso en la tierra.

Por supuesto el cristal era una tentación para los Señores del Tiempo, ahora Magos Ancianos, y no tardó en pasar que uno de ellos, Hagelin, trazó un plan y consiguió robarlo. Tu misión es recobrarlo y devolverlo.

Esta pequeña síntesis es mediocre en comparación con el relato, así que ve y léetelo que merece la pena.





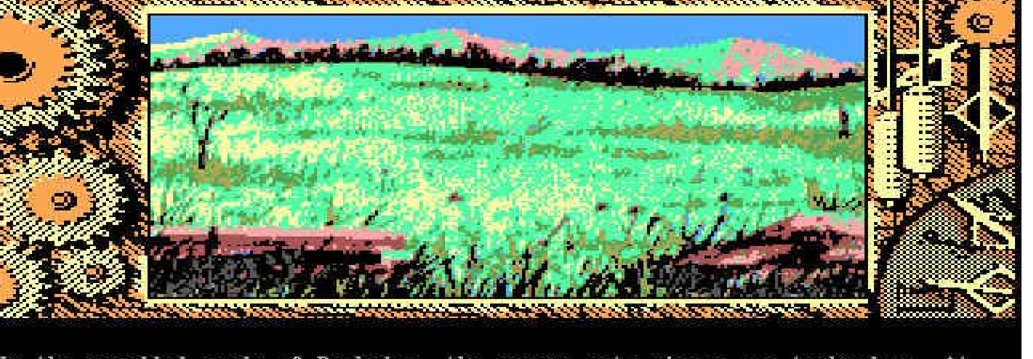
El juego está muy bien ambientado. Nos presenta la tierra de Baskalos, un poco desolada e inestable tras el robo del Cristal, pero eso no impide que este lleno de seres fantásticos que se precien de existir en un lugar que vivía gobernado por la magia. Las descripciones son muy detalladas y ricas, más aún cuando las propias construcciones y elementos que vamos a encontrar son muy variados y están muy bien diseñados. Encontraremos volcanes, bosques oscuros, un inmenso castillo de varios niveles, ampliamente detallado, para explorar y perdernos, y por supuesto kilómetros de cuevas, pasadizos y subterráneos. Todo eso a lo largo de más de 200 localidades. Hay que tener cuidado al mapear, pues la cantidad de puertas, subidas y bajadas es bastante copiosa, así que recomiendo hacer borradores provisionales, y luego cuando llevemos unas 150 pantallas mapeadas, intentar unir ciertas zonas que darán consistencia al territorio. También tened cuidado con ciertas salidas que atraviesan puertas que luego desaparecen en el muro, sin poder volver atrás.

La fauna y flora no se queda atrás. Todos los seres de maravilla que vivían en armonía bajo la luz del Cristal Luna Roja, ahora están descontrolados al inicio. Aunque veremos al avanzar en el juego que en realidad están bajo el yugo del malo de este cuento; y que protegen tesoros, o vigilan ciertas zonas importantes siendo un reto pasarlos para continuar. Estos se pueden combatir casi siempre de dos formas: a la fuerza, o por la maña. O sea que muy a menudo los problemas a salvar tienen forma de monstruo, y este podrá ser vencido a espadazos, o resolviendo un puzzle.

Uno de los seres que encontraremos será especial-

mente útil: es una cría de dragón, con una mala leche impresionante y bastante difícil de controlar, llamado Sog el Newtling.

El sistema de lucha y magia es nuevo en este juego. Toma tintes de rol, con sistemas de puntuaciones tanto para la vida del protagonista, como para la energía al usar en los hechizos. De ambas estadísticas deberemos preservar, si la misión con éxito se quiere completar. Al inicio que estaremos bien desarmados, conviene esquivar a los bichos, ya que nos pueden hacer pupa: mucha pupa. Las armas se usan automáticamente, simplemente con llevarlas encima, se atacará con la que mejor resultado de en cada momento. También conviene ponerse ropa o armaduras para los ataques.



El juego tiene hechizos. Estos se encuentran resumidos en una lámpara inagotable que será nuestro mejor aliado para el juego. Esta se encuentra al OESTE y SUR nada más empezar. Para lanzar un hechizo usa CAST <hechizo> <destino>. Pero cada hechizo necesita un foco de poder, que será un objeto de los diseminados en el juego, y es requerida su presencia para conseguir lanzarlo. Además la presencia de hierro impide la ejecución de algunos hechizos :(. Esto es una dificultad más, ya que la mayoría de elementos de hierro son armas o armaduras. Jeje así que por ir cargado como un caballero, perdemos la habilidad de lanzar hechizos. Esto es importante: conviene buscar un equilibrio en este aspecto, pues si por ejemplo caemos a un pozo profundo y nos vamos a romper la crisma, el hechizo CAST BOUNCE hará que rebotemos cual pelota salvando el pellejo. Claro que si vamos cargados de hierro nos hundiremos miserablemente en el suelo, fundiéndonos con él.

La jugabilidad de esta joya está muy balanceada. Nadie se aburrirá: los novatos tienen mucho terreno que explorar, y puzzles fáciles de resolver, muchos muchos. Así que siempre hay algo divertido que realizar. Para los expertos, la inmensidad del juego, el gran número de objetos y la creciente dificultad en los puzzles hará que sea un placer intentar y reintentar

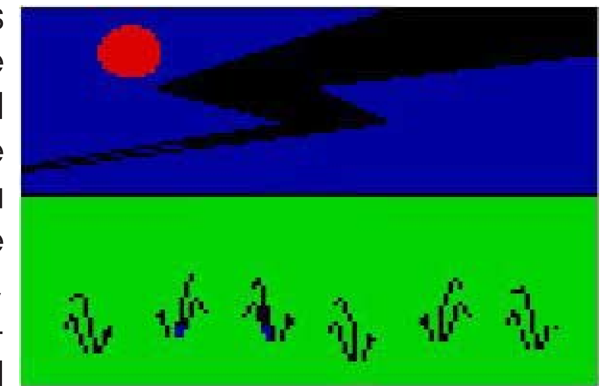
acabar el juego y atrapar el preciado cristal. Esto unido al buen ambiente y al humor sarcástico de algunos textos, hace que el juego no decaiga por muy largo que este sea. Realmente en el año 86, los aventureros se quedaron fascinados con el infinito filón de calidad que Level 9 proporcionaba después de tantos juegos.

La interfaz se basta con 2 palabras, verbo-nombre para la mayoría de las acciones del juego. Aunque en esta versión, tiene toda la potencia típica de los parsers maduros de L9. O sea: es una interfaz perfecta. Conviene leerse bien las instrucciones para aprovechar al máximo sus posibilidades. Pero si no, no hay problema, pues el juego no requiere construcciones complicadas, ni verbos raros ya que la interfaz es perfecta, simple y directa en cuanto a interaccionar con el medio. Tan sólo un poco de problema en controlar a Sog: usa para hablar SOG, <orden>.

El guión es perfecto también. Muy balanceado como ya he dicho antes. Sobre todo la posibilidad de tener varias ramas para solucionar los puzzles, o diversos caminos para llegar a los sitios. Por supuesto yo te recomiendo que lo hagas al modo aventurero, y no al modo Conan donde no llegarás muy lejos. Además los seres que pululan, al ser matados bajo tu espada de fuego, pasan a ser fantasmas, y esto es lo peor que te puede pasar: los fantasmas aparecen cuando les da la gana en cualquier lugar, y una y otra vez te atacan. Así que contra más gente mates, más espectros te molestarán, y asi seguro que no te pasas el juego.

Volviendo al guión... el juego da la sensación de eterno avance. Es raro quedarse atascado pues siempre hay algo nuevo que ver o solucionar. Conforme avanzamos tendremos mejor equipo, mejores armas y mejores hechizos, que poco a poco seremos expertos en tales artes. También conforme profundizamos y nos acercamos a nuestro destino, la cosa se va poniendo fea y tétrica. Con esas 200 y pico pantallas, el juego es muy abierto y podremos bajar a los infiernos, contemplar otro impedimento o "mostro" invencible (por medio del noble arte resuelve-puzzle, a hachazos siempre hay una posibilidad) y subir a la tranquilidad de la superficie en busca de sosiego donde pensar una solución posible al nuevo problema.

El juego lo tildo de difícil, pues es muy largo. Nos llevará varias semanas terminarlo. Y desde luego la consecución de éxito no va a ser pan comido.



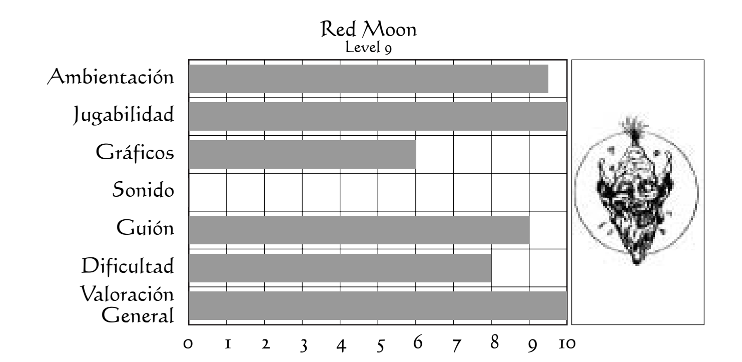
Respecto de los gráficos... lo he dejado para el final porque no me gustan los de esta edición. ¡No me gustan! no no no, prefiero los collages típicos de Level

9. Casi te recomendaría pillar una versión antigua de Red Moon cuando no estaba integrada en esta trilogía. Además algunos de ellos son compartidos entre las 3 partes de la trilogía, con lo que se hacen más que repetitivos. También el diseño del marco, con motivos de relojes no pega ni con cola con Red Moon y Price of Magik (la tercera entrega) donde el aspecto temporal de Lords of Time brilla por su ausencia, y se concentran totalmente en el aspecto de la fantasía y la magik. Pero no hay que ser tan radical, pues literariamente y en el parser, esta edición es la más completa, y con el comando TEXT desaparecen esa amalgama de pixels coloreados jejeje ;)

Pero los gráficos antiguos si me gustaban mucho. Me encanta esa portada inicial de la luna roja en el cielo en ese paisaje minimalista que se hacían en el viejo Speccy :_) (nostalgia). Una pena que decidiesen actualizar su estilo de diseño para complacer el ingrato mercado de los 16 bits, que luego les hundió. :(

¿Estamos ante el mejor juego conversacional de la historia? Durante muchos años este ha sido mi preferido. Ahora dudo mirando Snowball, pero poco juego podrá ser tan entretenido como este, tan bien diseñado, tan bien ambientado, tan jugable y a la vez difícil. Pensándolo fríamente: no he vuelto a encontrar juego de fantasía que me de esa sensación de 'aventura' al jugar esta maravilla.

¿Descubriré otra joya que rivalice con la Luna Roja? El tiempo (y la magik) lo dirá.



Price of Magik



Cuando la gente de Baskalos tuvieron conocimiento de que el ladrón era uno de los Magos Ancianos, desconfiaron de ellos. Ellos sin la magia en ese reino pintaban poco, y se disgregaron para no volver a reunirse jamás en concilio.

El Cristal fue retornado, y con él una nueva época dorada sobre Baskalos. La Luna Roja fue adquiriendo más poder, y su fulgor se incrementó, regando con su bien más allá de la frontera hasta donde antes nunca había llegado. Los guardianes del Cristal se sucedían con éxito, pues eran elegidos entre los hombres más sabios y modestos, que no aspirasen al poder del Cristal. Pero el tiempo de gloria no duraría mucho ya que en la reelección del próximo guardián, ganó Myglar, muy hábil en la magia pues fue discípulo de uno de los Ancianos. Él, durante 70 años, guardó el cristal, pero finalmente se notaba una falta en la calidad de la magia que irradiaba. Myglar estaba absorbiendo poder para mantenerse vivo e inmortal.

El Anciano que cuenta la historia, en el relato de la trilogía, junto con un reencontrado compañero, fueron a ver que pasaba con el cristal ante la nueva crisis. Al llegar vio como el ansia de poder había cegado a Myglar, que siempre había sido muy ambicioso. Este huyó aferrado al cristal, ante la presencia de nuestro viejo colega, y fue a refugiarse en su inmensa casa, donde terminó de expoliar y absorber el poder de la Luna Roja. Pero pagó un precio muy alto: se volvió loco. Es el Precio de la Magia.

Un último aventurero fue a derrotar a Myglar, en su misma morada, y recuperar la preciada luna, aprendiendo magia para combatir magia, aun a riesgo de pagar el mismo precio...

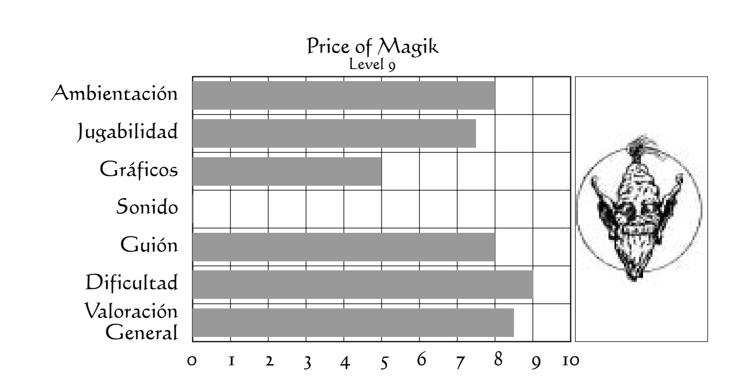
Así que la aventura transcurre en el interior de la mansión del malo, que debido a su locura es un lugar de pesadilla, excéntrico e insólito, donde nada es lo que parece. Lo primero será entrar en ella, cosa nada fácil que requerirá prepararse un poco antes por los alrededores de la casa. A lo largo del juego habrá que aprender hechizos con los que sortear los problemas, a costa de ir perdiendo cordura poco a poco ante la influencia de la magia y por las cosas extraordinarias que vamos a encontrar. Si escribes STATUS te da un resumen de tu estado, donde viene el porcentaje de cordura que nos queda, el nivel de poder mágico que tenemos, y la edad. Hay que vigilar bien estos parámetros. Realmente la casa en un primer vistazo es soberbia, con una descripción muy buena de ella. Línea

que seguirá durante todo el juego, consiguiendo un gran ambiente de lugar abandonado de la gracia de dios, bastante tétrico y frío. También la sensación de paranoia con las situaciones y puzzles a resolver es buena. Y el sucesivo control sobre la magia está realmente conseguido, pues en este juego la presencia de los combates ha sido sustituida por puzzles a resolver mediante hechizos mágicos.

La jugabilidad decae respecto Red Moon, pues esta no está tan balanceada como su predecesora. Aquí se empieza a hierro: es intensiva en puzzles, cuesta empezar, cuesta aprender los hechizos. Es difícil de cabo a rabo. Pero esto no es un defecto, simplemente no es un juego para novatos. Por otra parte la interfaz sigue siendo perfecta. Tan sólo añadir que una vez logrado el hechizo HYP de hipnosis, este sirve para comandar criaturas de la mansión con la notación: BAT, TAKE FELDSPAR. Ejemplo tomado de las instrucciones. Así que como siempre: ve y léelas.

De los gráficos paso de hablar. Aplicar lo mismo que en Red Moon Por supuesto sigo prefiriendo los de la versión antigua de Spectrum. El guión, aunque se le podría achacar lo surrealista de las situaciones, queda plenamente justificado por el argumento, y el estar en la casa de un poderoso Hechicero loco. Y después de tanta experiencia haciendo buenos juegos, este no podía ser menos. Así que es correcto y brillante. He de destacar de nuevo la curva de aprendizaje de la magia, y sobre todo el desenlace final, que merece mucho la pena.

En definitiva es un gran juego. Un buen colofón para una gran trilogía. De igual calidad a la de Silicon Dreams. Muy bien ambientada, destacando lo tétrico de algunas localizaciones. Correcto guión con suculento final. Un parser excelente. La mejor compañía de juegos conversacionales que ha habido. ¿Que se puede pedir más?



Knight Orc



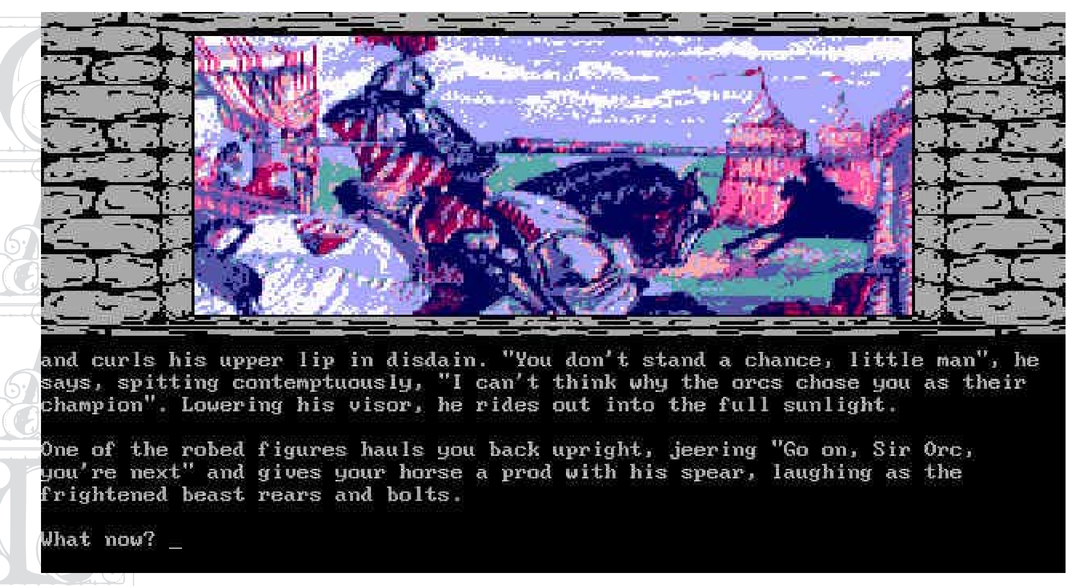
Este fue el primer juego de la segunda época de Level 9 cuando estaban ya metidos en el software de los 16 bits.

Se puede decir que este fue uno de las primeras conversacionales en meternos en la piel de un villano: un Orco. Esos sucios y rastreros seres Tolkenianos.

El argumento nos sitúa justo después del relato 'The Sign Of The Orc', que viene acompañando a las instrucciones originales y también a las virtuales, que se pueden conseguir en el FTP IF-Archive. Nos cuenta que Grindleguts (que viene a significar algo asi como intestinos chirriantes), nuestro antihéroe, después de una noche de juerga y saqueo, es ofrecido voluntario por sus colegas orcos, en medio de una gran borrachera, para el evento de Justa, donde atado a un caballo para que no se caiga ni se escape, deberá enfrentarse, para el divertimento de los humanos, contra el caballero campeón humano.

Después de una patética caída bajo el empellón del caballero, Grindleguts (Tripasruidosas) yace bajo un montón de basura después del torneo, y salva la vida gracias a que lo consideraron muerto. La misión consiste en volver al hogar, en la montaña del orco al sur de aquí. Pero al llegar al barranco, el viaducto que separa ambas zonas ha sido destrozado, y habrá que recolectar cuerdas y hebras para juntarlas y hacer una lo suficiéntemente larga para poder engancharnos en una argolla en la montaña orca y poder escapar. Escapar pues estamos en zona humana, y un orco es fácil presa para los aventureros y cazadores de cabezas. Un guión muy muy simple que sirve de introducción para la segunda y tercera parte del juego; y para aprendizaje de los comandos.

El juego está hecho en tono de humor, y está entero lleno de guiños a temas aventureros de toda la vida, como puede ser Rapunzel, la bella dama de la torre con el cabello larguísimo; o el caballero verde que se expresa en verso. Aunque la mayoría de los PSIs con vida activa son nuestros mayores enemigos: los aventureros humanos. En un principio parece que se han pasado con estos últimos, pues hay un mogollón, y están todo el rato agobiando a nuestro antihéroe, dándole caza o robándole los tesoros. A veces se producen situaciones muy cómicas, pues estos no son más que una buena caricatura de nosotros mismos como jugadores en una aventura clásica: ellos buscan tesoros sin parar, se pelean entre si, se roban, se mofan, preguntan por pistas para resolver puzzles. Realmente



es muy gracioso. Es muy normal verlos robarse entre si, discutir, y luego liarse a golpes... y es muy normal que nos pillen entre medias y nos maten. Cosa que habrá que evitar, y contra más lejos estemos de ellos mejor. Pero el juego tiene una curiosa manía de tener a todos los PSIs revoloteando como moscas a nuestro alrededor, cosa que queda un pelín inconsistente, si no fuese porque el mapa es bastante grande, y entonces pasarían desapercibidos. Cuando muere uno de ellos, o nosotros mismos, somos llevados al paraiso por la Valkiria, donde seremos resucitados como si del Quake se tratase. Asi que no importa mucho que nos maten, pero es un contratiempo pues perdemos los objetos en el lugar donde fuimos abatidos.

El mapa es un conjunto de celdas bidimensional, donde las descripciones se realizan haciendo variaciones en el nombre de la localidad y el adjetivo. Asi podemos pasar por bosque frondoso y al este estará el bosque menos frondoso, y más al este el borde del bosque; y luego en vez de bosque dice que es un valle verde, un valle pelado, etc etc. Desde luego les ha sido un sistema cómodo, pero deja las descripciones demasiado escuetas para mi gusto, y los textos han quedado muy sosos. Luego, en realidad las verdaderas localizaciones que importan, son sólo unas pocas, y estas sí tienen una descripción decente. Además están detalladas en el mapa dibujo



que acompañan a las instrucciones. Asi que no hace falta mapear nada de nada.

En este juego, Level 9 desarrolló KAOS (Knight Orc Adventure System), donde se usan PSIs a mansalva, donde tienen una vida propia y una cierta IA: en este caso buscar tesoros y matar orcos, usar armas, hablar entre si, etc; y una nueva interfaz. Cambios que no fueron tan bien recibidos por los aficionados como se esperaba. Disponemos de un humano subnormal que nos seguirá a todos lados y se deja ordenar... se llama Denzyl. El juego permite darle órdenes complejas, y él las obedecerá, dentro de sus límites; usando:

Denzyl, go north and take the golden rod. Then find me and give me it.



Además el manejo de PSIs es imprescindible para completar el juego. Para movernos por el mapa, se usa RUN TO, para dirigirnos al instante a un lugar determinado, o GO TO pero este imprime cada una de las localidades por las que pasamos. También incluye WAIT FOR N, siendo N el número de turnos a esperar o WAIT FOR criatura, que espera hasta que llege dicho personaje no jugador. Otro comando útil es FIND objetivo, que te lleva hasta donde está el objeto o PSI objetivo. También se puede llamar a un PSI con CALL. Por ejemplo CALL DENZYL será muy útil. Pero lo mejor es que os leáis las propias instrucciones. Por cierto, el verbo para llevar ropa es WEAR, y para quitarla TAKE OFF, ¿ok?

Como se puede ver la interfaz nueva es muy completa y potente. Pero el RUN y el GO, para mi gusto hacen perder ambiente, pues elimina el que nos debamos pasear por el mundo creado, y al final el juego se convierte en una caza de cuerdas y en unos saltos casi de portal mágico de una localidad relevante a otra. Pero claro, si esto no fuese así, acabaríamos aburridos de tanto dar vueltas por el inmenso mapa, más si es tan soso como este; y el verbo RUN en algunas ocasiones viene que ni pintado para escapar del Caballero Verde, que es un auténtico mamonazo.

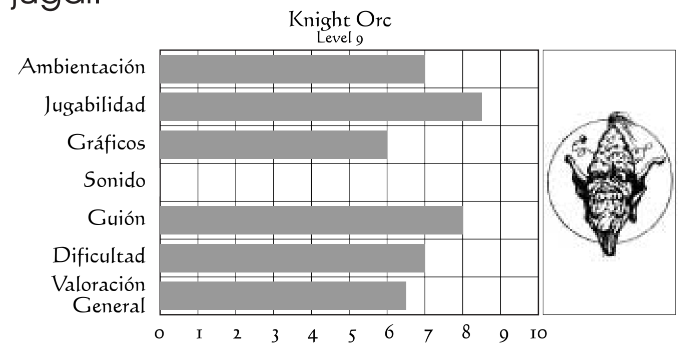
Como ya he dicho la primera parte es una mera introducción al verdadero juego: al final de esta, ocurre un hecho que da un genial e inesperado giro argumental en la historia. No lo voy a desvelar, pero es increíble la imaginación y genialidad que Level 9 pro-

dujo aquí. Y algunas de esas inconsistencias y cosas criticables que he señalado quedan barridas de un plumazo al inicio de la 2ª y 3ª parte del juego (pues van juntas), donde no son más que parte del propio guión, y el juego entonces es cuando presenta su gran esplendor. Quizás por eso no fué tan bien recibido por los entusiastas del género (también porque es difícil superar Snowball o la trilogía de Time and Magik), porque quizás no se llegaron a pasar la primera parte, o no les pareció tan brillante esa vuelta de tuerca como me lo parece a mí. De todas formas diré que el objetivo de esta segunda parte y tercera es: aprender magia, reclutar seguidores y escapar. No contaré nada más.

Los gráficos que acompañan a algunas situaciones, son bastante correctos, pero pasan totalmente desapercibidos y mejor no haberlos incorporado. Pues la resolución es bajísima y no se aprecian bien. Aunque algunos son graciosos, y acompañan bien el humor del juego en general.

La dificultad es moderada. Desde luego la primera fase está chupada... salvo un puzzle que es un pelín dificil; y por la cantidad de "red herrings" que hay, desorienta un poco. Pero una vez pillada la dinámica de juego, está chupado.

En definitiva, el juego resulta extraño al inicio pero gracioso, absolutamente genial después y que no me termina de enganchar después de jugar tanto. Quizás a algunos no guste tanto como anteriores juegos de Level 9. Ciertos comandos de magia no me parecen demasiado logrados. Esto sumado a que no logra meternos en el ambiente que debería proporcionar, hace que no logre alcanzar de cerca el listón mediano de sus creaciones más normalitas. También pienso que esto se debe a que no depuraron bien la jugabilidad del nuevo sistema de juego, que creo en Scapeghost si supieron acertar con la tecla. Pero sólo por ver la vuelta de tuerca de la que he hablado antes, merece la pena jugar.



Gnome Ranger

Encarnamos en esta aventura a Ingrid, una estudiante gnoma del Instituto de Economía Gnómica. Una vez acabada la carrera se dispone a volver a casa en la Granja de Gnettlefield. En la estación de carruajes es recibida por el sirviente de la familia, Arback. Pero parece que a Ingrid no le espera una cálida bienvenida, quizá debido a su carácter mezcla de Señorita Peggy y de Mrs Thatcher. Ahora está sola, en medio de la nada y debe volver a casa.



Esta aventura, hecha con el nuevo parser KAOS, de Level 9 nos sitúa en el papel de Ingrid, la gnoma. Lo primero que nos llama la atención es que los textos tienen cierto toque gnómico. Así cualquier palabra que comience por ‘n’ es transformada por su equivalente con ‘gn’. Nos encontramos con frases tan curiosas como “gnot gnow” o “you can’t go gnorth”. A la larga esta simpática característica termina por hacerse pesada.

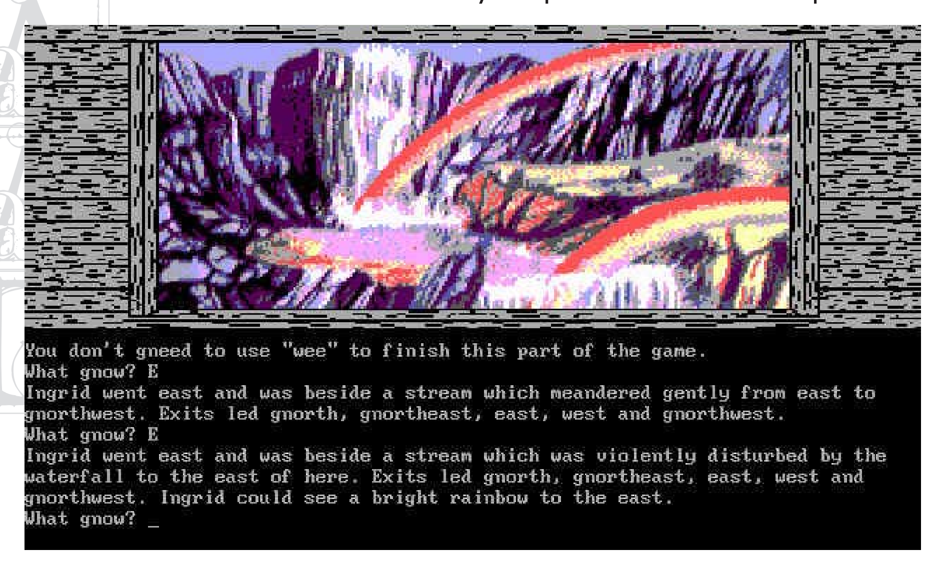
La primera parte del juego es una introducción que nos permite adaptarnos fácilmente al sistema de juego. Las otras dos partes nos meten ya de lleno en una trepidante aventura que poco a poco se va complicando con problemas de dificultad progresiva.

El parser no es perfecto. A pesar de que las instrucciones indican que deberíamos probar comandos complicados como CENTAUR, TELL ME ABOUT YOURSELF, si lo intentamos obtendremos una respuesta como “Really, how gnice”, lo mismo ocurre al intentar otro tipo de cosas por el estilo.

A lo largo del juego nos veremos obligados a conversar con los personajes para obtener pistas sobre los lugares que visitar y en los que usar oportunamente el comando WAIT. Además necesitaremos la ayuda de otros personajes. Para obtenerla contamos con la potencia del nuevo parser de Level 9. Permite conversar con los personajes usando comandos del estilo: NYMPH, GIVE ME THE FLOWER. Entiende además comandos del estilo de FIND, GO TO, RUN TO, FOLLOW y WAIT FOR. FIND hace que Ingrid busque a un personaje u objeto. De esta forma se acabó el tener que recordar dónde hemos dejado tal objeto o a tal

acompañante.

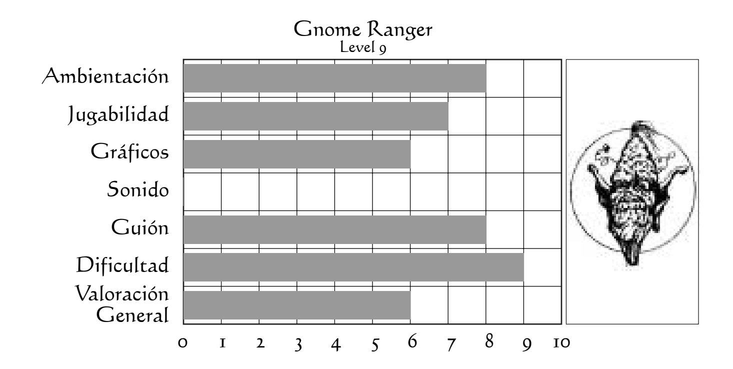
De manera similar GO TO y RUN TO nos permiten desplazarno de manera rápida por las localidades. WAIT FOR es de dudosa utilidad ya que nos hace esperar a



que pase tal personaje por la localidad en la que estamos. FOLLOW es un útil comando que hace que Ingrid siga de cerca a un personaje.

En las versiones de 16 bits el juego dispone de gráficos, tal y como pasaba en Knight Orc estos son digitalizados y a una resolución bajísima lo les que hace perder bastante definición y atractivo.

Además, como ocurre con los juegos hechos con el nuevo sistemas KAOS, este nos presenta un amplio mapeado, lleno de personajes y objetos y en el que podemos movernos casi con entera libertad. En conjunto el juego en sí carece del atractivo de las anteriores producciones de Level 9 y aunque original en su argumento a la larga se hace pesado y monótono.

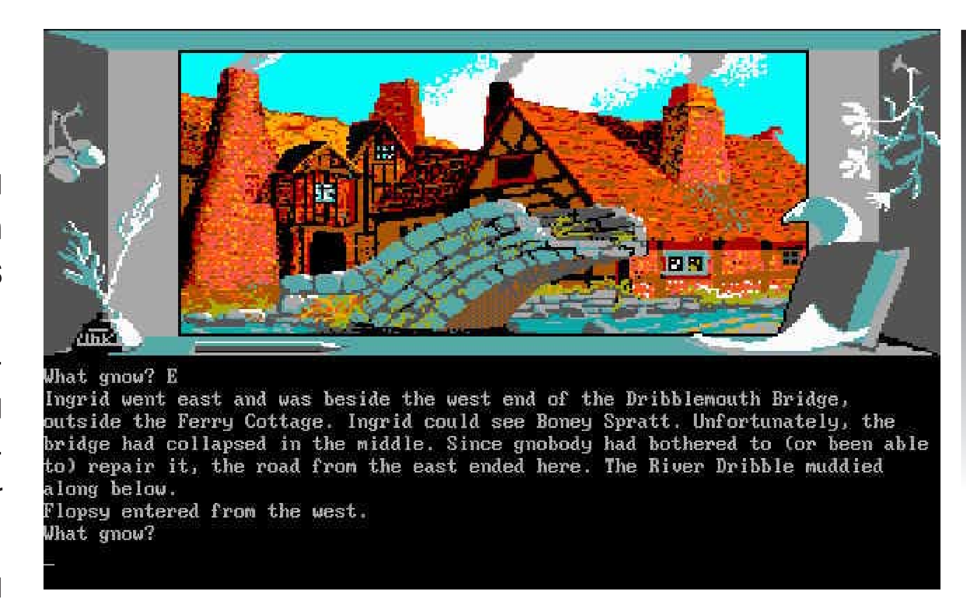


Ingrid's Back!

Una nueva aventura de nuestra gnoma favorita, Ingrid. Esta vez de vuelta en la que posiblemente sea una de las mejores aventuras hechas por Level 9 con su nuevo sistemas KAOS, aunque ni mucho menos comparable a aventuras míticas como Snowball.

En Gnome Ranger teníamos a una Ingrid "accidentalmente" abandonada por su familia. Ahora ya ha encontrado su camino de vuelta a casa para encontrarse con que Little Moaning va a ser urbanizado por Jasper Quickbuck, el nuevo señor de Ridley's Manor. Esto conlleva el desahucio de todos los gnomos para "mejorar" la zona. Al menos parece que alguien puede hacer algo y esa es Ingrid.





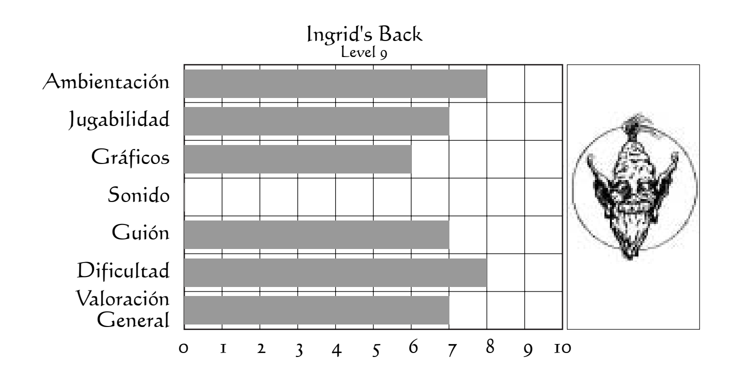
Los que no hayan jugado a Gnome Ranger no deben preocuparse ya que Ingrid's Back puede jugarse sin necesidad de haber terminado el anterior. La primera parte de la aventura, que está dividida en tres como suele ser habitual, es una introducción que de forma sencilla nos guía en el manejo del sistema de juego KAOS, heredado de Knight Orc. En ella Ingrid debe conseguir diez firmas tarea sencilla y que nos permite realizar nuestros primeros contactos con los personajes del juego.

En esta ocasión Level 9 ha introducido como novedad un sistema de seguimiento para controlar a los personajes y dotarles de un rango más amplio de acciones y de interaciones con el jugador. El número de localidades se ha reducido (lo que es de agrade-

cer) y se les ha dotado de más detalle a las descripciones. Los textos han sido escritos por Peter McBride lo cual ha contribuído a que la calidad de los mismos crezca con respecto a la anterior aventura.

Para hacerse una idea de la complejidad del nuevo sistema sólo tenemos que visitar la taberna Green Gnome y podremos observar personajes que entran y salen, que charlan entre ellos, que piden bebidas, todo ello de manera bastante convincente.

Como de costumbre, gráficos digitalizados que tienen un aspecto ligeramente mejor que en Gnome Ranger pero que siguen resultando un poco pobres.



Indicaciones para poder jugar a los juegos de Level 9

Ante todo decir que esto son indicaciones para las versiones PC de los juegos de Level 9... o sea las trilogías reeditadas y los juegos posteriores a 1986. Pero eso no quiere decir que no se pueda aprovechar en otras plataformas, pues existen "ripeadores" del código de estos juegos e intérpretes... que seguramente permiten disfrutarlos muchas otras plataformas.

He colgado en la zona de documentos este programa en versión windows y para DOS. También, yo uso el Babylon para traducir las palabras (http://www.babylon.com).

Yo he usado el intérprete WINL9 sobre las versiones PC... para que el Babylon funcionase íntegramente y poder traducir las palabras que se me escapan del inglés. Imagino que para los usuarios ciegos la conbinación de estos dos programas es lo ideal.

Allá vamos...

JEWELLS OF DARKNESS

Ante todo decir que nada más ejecutar el EXE (si no usas intérprete), os dan a elegir el modo de pantalla... en este y en sucesivos juegos, el mejor modo es CGA o MGA pues permiten ejecutarlos en una ventana de windows con ALT-ENTER, con la ventaja que el Babylon

funcionará sobre ella, al contrario que la pantalla completa.

El máximo problema de estas versiones es que están protegidas al cargar una partida salvada... nos pide una palabra de los libros que acompañan a las instrucciones. Pero estos libros no respetan la distribución en páginas de los originales, y si nos referencian por página, linea, palabra, no acertaremos nunca, y habrá que pillarse un "crack".

En Jewells no hay problema, pues tal referencia la hace respecto de CAPITULO, PÁRRAFO, PALABRA; y con las instrucciones HTML se puede encontrar la palabra requerida sin problemas. Así que este juego está listo para jugar, en una ventana normal de Windows, sin problemas de protección, y con el Babylon listo para traducir.

SILICON DREAMS

Esta trilogía tiene la opción de CGA, así que esta es la ideal... Va en una ventana... el Babylon "rula" también. Pero la protección anti-copia referencia el test con PALABRA, LINEA, PÁGINA... o sea que olvidaos de jugar sin "crackearlo", y de momento no tengo ese parche. Pero hay versiones de emulador de Spectrum que no tienen nigún tipo de protección... pero mejor esperad a que os pase un "crack".

TIME AND MAGIK

Esta trilogía tiene opción de MGA con gráficos pero en blanco y negro, pero así se puede ejecutar en una ventana, no en el modo EGA a pesar de usar gráficos en color... Este como esté protegida... he colgado el parche "crackeador" en la zona de documentos de la lista.

KNIGHT ORC

Esta es mejor jugar en MGA con gráficos en blanco y negro, para que el Babylon "rule". Está protegida, y no tengo el "crack", pero está en varias webs... de todas formas he colgado los .DAT ya crackeados listos pa sustituir por los originales, o para interpretar.

El Clérigo Urbatain y JSJ

La Torre de Babel

Mucha gente se afana en este impresionante edificio, entre una confusión de lenguajes. Un guía se adelanta entre todos y te saluda en tu idioma: "Permíteme presentarte alguna de nuestras obras, amable viajero".

Historia de Level 9 (2ª parte)

En 1987 la evolución de los sistemas de 16 bits era patente. Los ST, Amiga y IBM PC ampliaban los límites de los cada vez más obsoletos sistemas de 8 bits. Level 9 contrató a John Jones-Steele para que programase un nuevo sistema para escribir aventuras para su próxima generación de juegos. Steele era un veterano programador que ya había hecho varios juegos de 8 bits, como las aventuras 'Colossal Adventure' y 'Mordon's Quest' de Melbourne House. Las pretensiones iniciales eran desarrollar un sistema que permitiese la creación de personajes complejos que habitasen el mundo creado en cada aventura, y que permitiese que fuesen reclutados por el jugador y unir las fuerzas de varios personajes para llevar a cabo ciertos cometidos. El sistema también debía permitir gráficos digitalizados para las localidades.

Probablemente la idea de un sistema de estas características nació de su anterior intento de desarrollar una aventura multijugador por teléfono a la que se dió en llamar 'Avalon'. Permitiría jugar simultáneamente a más gente que la que permitían los M.U.D. Además sería algo más rápida que los M.U.D. Desde luego las influencias de esta idea sobre su nuevo sistemas, al que denominaron KAOS, eran obvias.

Level 9 tenía acuerdos con Telecomsoft para que sus juegos fuesen publicados bajo el sello de 'Rainbird'. Esto liberaba a Level 9 de las labores de marketing, empaquetado y distribución de sus nuevos juegos. Mientras preparaban su nuevo sistema de creación de aventuras, actualizaron sus dos trilogías incluyendo gráficos. La 'Middle Earth Trilogy', que incluía 'Colossal Adventure', 'Adventure Quest' y 'Dungeon Adventure' se lanzó con el nuevo nombre de 'Jewels of Darkness'. Mientras que 'Snowball', 'Return to Eden' y 'The Worm in Paradise' se editó como 'Silicon Dreams'.

El primer juego que editaron usando el nuevo sistema fue 'Knight Orc'. De hecho KAOS no es sino el acrónimo de Knight Orc Adventure System. En este juego encarnábamos el papel de uno de esos mons-

truos que siempre salían tan mal parados en aventuras del género fantástico. Un orco oprimido en un mundo mágico del que había que escapar.

'Knight Orc' fue publicada en Julio de 1987 y fue bien acogida por la prensa especializada. Era la primera aventura de Level 9 que estaba dividida en tres partes separadas (o tres cargas como venían a denominarse antiguamente). La primera parte (que realmente era una introducción para aprender a desenvolverse con el nuevo sistema de juego) se llamaba 'Loosed Orc'. La segunda parte era 'A kind of Magic' y la última 'Hordes of the Mountain King'. En la primera parte debíamos encontrar los trozos de una cuerda que, unidos entre sí, nos permitiesen cruzar el abismo que conducía a la siguiente parte. El resto del juego consistía en reclutar a una serie de personajes y recolectar hechizos. Al final, nuestro orco, terminaba escapando a través de una misteriosa puerta del mundo mágico.

Había un nexo común entre 'Knight Orc' y las aventuras de la trilogía 'Silicon Dreams'. Por supuesto sólo aquellos que habían jugado a estas eran capaces de encontrar ese nexo.

Pete Austin hizo un considerable trabajo de investigación para hacer consistente el sistema de magia y otros elementos mitológicos. Tomó la decisión de no mezclar mitos procedentes de diferentes países y se centró principalmente en la mitología Británica.

Los gráficos (en sistemas de 16 bits) fueron mejorados sobre los antiguos de 8 bits. Incluyeron dibujos digitalizados de Godfrey Dowson, uno por localidad como era habitual en sus aventuras. Los gráficos estaban enmarcados por un borde y podían desplazarse con el ratón para dejar más espacio para el texto.

Para sus siguiente lanzamiento en Septiembre de 1987, Level 9 decidió volvel a publicar los juegos por sí mismos. 'Gnome Ranger' fue presentado en público en la edición del PCW de ese año. Los textos fueron escritos por Pete McBride (que había escrito ya las novelas cortas 'The Darkness Rises' para 'Jewells of Darkness', 'Eden Song' para 'Silicon Dreams' y 'The Sign of the Orc' para 'Knight Orc'). El juego nos contaba las peripecias de Ingrid la Gnoma que, abandonada por su exasperada familia debía encontrar el camino de vuelta a casa.

'Gnome Ranger' fue escrita en tono de humor, usando su nuevo sistema que ya tenía nombre: KAOS. Al igual que 'Knight Orc' la aventura estaba separada en tres partes que debían jugarse en orden. Una peculiaridad de los textos de esta aventura, y que podía desconcertar al principio, era que todas las palabras que comenzaban por 'n' tenían una 'g' añadida al principio, formando una especie de dialecto gnomo. De esta forma el texto del 'prompt' se convertía en "What gnow?". De nuevo, los gráficos eran dibujos digitalizados en sistemas de 16 bits. De nuevo, el juego se centraba en reclutar personajes y realizar acciones

sincronizadas. En muchos sentidos, el nuevo sistema KAOS, no parecía muy flexible.

El siguiente paso de Level 9 fue firmar con Mandarin, una firma afiliada de Database Publications. Una de las razones de su separación de Rainbird fue que los Austin no estaban muy contentos con la decisión de que pasasen más tiempo promocionando las aventuras de Magnetic Scrolls que las de Level 9. En dos años Level 9 publicó tres títulos bajo el sello de Mandarin: 'Time and Magik', 'Lancelot' y 'Gnome Ranger 2: Ingrid's Back!'.

'Time and Magik' era otra recopilación de aventuras anteriores: 'Red Moon', 'The Price of Magik' y 'Lords of Time', incluyendo gráficos digitalizados y otras nuevas características. 'Lancelot' se basaba en la leyenda artúrica de la búsqueda del Santo Grial.

El sistema KAOS empezaba ya a mostrar sus limitaciones. Cada nueva aventura que se publicaba mostraba un sistema de juego similar al de la anterior. Los puzzles eran poco imaginativos y resolubles sólo si se era capaz de circunvalar los numerosos fallos. 'Lancelot' supuso una decepción para muchos fans de Level 9.

Con 'Gnome Ranger 2: Ingrid's Back!' se siguió la tónica humorística de 'Gnome Ranger'; quizá lo único destacable de esta aventura.

En 1989 Level 9 publicó la que sería su última aventura. 'Scapeghost' nos situaba en el papel de un detective asesinado que tenía tres noches para limpiar su nombre y atrapar a los gangsters que le habían asesinado. El juego fue diseñado por Sandra Sharkey. Sufría, como era de preveer, de los problemas que aquejaban a todos los juegos hechos con KAOS.

Al final los Austin se dieron cuenta que la creación de juegos conversacionales ya no daba dinero. En 1988 ya habían tomado una iniciativa de crear juegos de strategia gráficos. De esta idea nació H.U.G.E. (wHoley Universal Graphic Environment). El primer juego que usó este sistema fue 'Champion of the Raj'. Dos años después de que empezasen a desarrollarlo fue publicado por P.S.S. en 1991. Era algo así como una versión del conocido juego de Cinemaware, 'Defender of the Crown' pero ambientado en la India.

Desafortunadamente, las secciones arcades carecían de la adicción necesaria y el juego recibió bastantes críticas de las revistas especializadas. Al mismo tiempo, aproximadamente, Level 9 tuvo contactos con Cinemaware, famosos por sus juegos de Amiga que entraban en 1Mb. Los Austin fueron contratados para convertir 'It Came from the Desert' a PC en 1990.

El segundo juego H.U.G.E, 'Billy the Kid' desarrollado para Ocean, fue abandonad y nunca fue publicado. Esto fue el final de una compañía que había perdurado durante casi una década y que no supo, o no pudo, aguantar el cambio de los 8 bits a los 16 bits.

CRONOLOGIA

1979

- Desarrollo del A-Code.

1981

- Mike, Nick and Pete Austin fundan Level 9. - Se publica Extension Basic

1983

- Se publican, en bolsa de plástico: Colossal Adventure Adventure Quest Dungeon Adventure Snowball Lords of Time

1984

- Se reeditan los anteriores juegos - Se publica Return to Eden

1985

- Se publican: Emerald Isle Red Moon The Worm in Paradise The Secret Diary of Adrian Mole Aged 13 3/4 (para Virgin) The Archers (para Mosaic) The Saga of Erik the Viking

1986

- Se publican: The Price of Magik Jewels of Darkness Trilogy (para BT) Silicon Dreams Trilogy (para BT)

1987

- Se desarrolla KAOS. - Se publican: Knight Orc (para BT) The Growing Pains of Adrian Mole (para Virgin) Gnome Ranger

1988

- Se publican: Time and Magik Trilogy (para Mandarin) Lancelot (para Mandarin) Ingrid's Back (para Mandarin)

1989

- Se publica Scapeghost - Se desarrolla H.U.G.E.

1991

- Se publica Champion of the Raj - Se publica It Came from the Desert (conversión a PC del juego de Cinemaware) - Level 9 decide dejar de publicar juegos.

AUTORES DE AVENTURAS DE LEVEL 9

Shaun D. Abbott

Simon Aspinall

Mike Austin

Nick Austin

Pete Austin

Christina Erskin

Sue Gazzard

Pete Gerrard

Peter McBride

Chris Queen

Sandra Sharkey

David Williamson

RECONOCIMIENTOS

Gran parte de la información sobre Level 9 presentada aquí ha sido rescatada de varias fuentes dispersas. El grueso del texto ha sido extraído, traducido y adaptado de un artículo titulado 'A history of Level 9 - A personal view by Richard Hewison'. Se ha tomado también información de Adventureland (http://www.lysator.liu.se/adventure/), sitio de obligada visita para todo aficionado al género que se precie. Más datos se han obtenido de 'Level 9 Fact Sheet' de Miron Schmidt (miron@comports.com) y Manuel Schulz (mschulz@comports.com), disponible en el IF-Archive (ftp://ftp.gmd.de/if-archive/level9/info/Level9_Facts.txt). Todos estos datos han sido aderezados convenientemente con lo (poco) que quedaba en la memoria de este que suscribe.

JSJ

El Castillo del Viejo Archivero

Noche invernal en los Cárpatos. Una de esas noches en las que sólo la lívida luna se atreve a asomarse tímidamente entre las gélidas nubes para responder a los pavorosos aullidos de los semicongelados lobos esteparios. Dentro del castillo del Archivero, el fuego chisporrotea alegre con la necesaria fuerza para entibiar los siempre congelados huesecitos del dueño.

Los tintineantes huesos del viejo momio observan descorazonados el estado del magnífico Salón de Actos mientras el Yiepp se encarga de limpiarlo todo (un Yiepp es mucho más efectivo que una aspiradora ya que estos bichos engullen de todo). La mano del viejo recoge unos papeles del suelo de una zona por la que el Yiepp aún no ha pasado.

Resultados de la brevecomp

Mención especial a Fernando del Casar por el primer puesto para EL SELLO del concurso de largas del 98 de CAAD; y a Daniel Cárdenas por ser finalista con EUDOXIO.

MAS ORIGINAL:

nominados:

-Olvido Mortal. de JArel.

-Síncope. de Jarel bajo pesudónimo de MEB.

-B1. de Enrique Presi.
el ganador fue: B1

MEJOR ESCRITA:
nominados:
-Astral. del Clérigo Urbatain.
-Olvido Mortal. de Andrés Viedma (Akbarr) bajo psud. de Not Enough Memory.
-Del Otro Lado. de Jarel.
el ganador fué: DEL OTRO LADO

MÁS INTERACTIVA:
nominados:
-AbalánzatE. de Sirrus.
-Olvido Mortal. de Akbarr.
-Astral. del Clérigo Urbatain.
el ganador fué: ASTRAL

MÁS JUGABLE:
nominados:
-Astral.
-AbalanzatE.
-Olvido Mortal.
el ganador fue: ABALANZATE

MEJOR AVENTURA:
nominados:
-Akbarr.
-Del Otro Lado.
-Olvido Mortal
ganadora: OLVIDO MORTAL de Andrés Viedma.

Menciones especiales
MEJOR PSI: el enano de Akbarr.
MEJOR PUZZLE: mover la palanca en Del Otro Lado.

Seguidamente fue la entrega de premios de la AOL-COMP, organizada por Lumpi y el Clérigo Urbatain, los resultados fueron lo siguientes: Lumpi hizo el recuento en directo... mientras Urbatain contaba chistes pésimos y la gente le tiraba tomates XD y se desconectaba..

Aunque los trofeos de este subconcurso fueron preciosos: unos bonitos espejos con gatitos a sus pies. El resultado final fue:

AOL MÁS DIVERTIDA: Como una mierda. de Radastán.
AOL MÁS ORIGINAL: Como una mierda. de Radastán.
AOL MEJOR ESCRITA: La estilográfica. de JSJ.
AOL MASTER: Alicia a través del espejo. versión gore por Lumpi.
MEJOR AOL: Aventurero en el Sega Park. de CHODABOY2000.

Para ver el log correspondiente no dudeis pasaros por la web de Lumpi (el organizador de tal despropósito): http://www.xyzzy.gq.nu/

(En directo desde MUnDo CAAD...)
Entrega de premios del Primer Concurso de Aventuras Breves
16 de diciembre del 2000 desde las 6 de la tarde más o menos hasta las 9 de la noche, más bien más que menos...

NOTA: Puesto que lo que realmente importa son los premios en si... se han omitido parte de las risas, llantos, gritos, muchas cosas que no vienen a cuento. De todas formas he dejado una página de varias frases previas al concurso mientras la gente llegaba... para que represente fielmente el ambiente que había. Esto es así, pues sino la lectura del verdadero log se haría interminable. Pero las risas y aplausos merecidos de cada premio o presentador los he dejado.

También quiero remarcar que los organizadores no se hacen responsables de las bromas y jactancias que aqui están referidas... y que algunos personajes no lo eran tales, y eran meras bromas de algunos de los invitados... concretamente Samudio, Fran Morell y telele... realmente no estubieron aqui ese día.

Salón de Actos

Estás en un amplísimo salón con un escenario en su parte norte. Todo es de magnífica piedra, estando la sala recorrida por columnas de mármol blanco de norte a sur, de forma que la salida en el oeste queda escondida entre un par de ellas. El escenario no es sino una elevación del suelo, al cual se accede por una escalera de piedra. En toda su longitud, está repleto de asientos.

Puedes ver: Xzira, un micrófono y un cartel sobre el escenario que pone: PRIMER CONCURSO DE BREVES CAAD 2000.

NATIVAh dice, “cachis”

dhan parece la niña del exorcista....

Samudio enciende un canuto de hachis.

Urbatain dice, “jajaja”

Yiepp dice, “maestro”

NATIVAh dice, “habra que quitarles la propiedad de ‘animado’”

Yiepp dice, “doy de beber a los caballos?”

Samudio comienza a fumar cannabis.

Urbatain dice, “ey Yiepp!”

Sirrus mete mano disimuladamente a Xzira, mientras mira hacia otro lado

Urbatain dice, “`prque no vas a la biblioteca y guias a todos pa que vengan aqui??”

radastan le enseña a todos su GRAN maletín y sonrie

Samudio dice, “estan todos en la biblioteca?”
K.R.A.C. se ha ido.
Yiepp se hacerca y husmea el maletín de Radastán
K.R.A.C. ha llegado.
Sirrus dice, “me voy a dar una vuelta”
Sirrus se ha ido.
radastan dice, “Bichooooo!!!!”
K.R.A.C. dice, “en la biblioteca no hay nadoie”
Samudio dice, “trankilo yiepp asqueroso”
Jarlaxle dice, “Que repuganancia”
Jarlaxle saborea la cerveza enana
Yiepp mira a su amo y se sienta encima de un cable de sonido
Jarlaxle dice, “Fuera de ahi bicho!”
...
...
...
Samudio se coloca una camisa de “la polla records”
Jarlaxle dice, “¿¡Que no te vuelva a ver!”
NATIVAh dice, “joer con el samudio”
Yiepp se larga a una esquina
K.R.A.C. KRAC toma asiento y desconecta de su alrededor
radastan dice, “este Samudio ya no es lo que era...”
dhan dice, “samudio, como cambias con los tiempos...”
Jarlaxle cree que samudio se comporta como JSJ
radastan dice, “seguro que es JSJ, no da el pego”
dhan dice, “por cierto, nos comentó JSJ que tu regreso se aproximaba...”
dhan dice, “que tienes que decir a eso?”
Samudio dice, “si, y esta vez sera junto a fran morell”
BlafKing ha llegado.
Jarlaxle dice, “JAJAJAJAJA”
Urbatain ha llegado.
Jarlaxle se cae al suelo
radastan dice, “Si, claro,”
Urbatain se sienta a esperar
Jarlaxle llora de la risa
Jarlaxle dice, “Que bien me lo estoy pasando”
Sirrus ha llegado.
Urbatain dice a samudio, “eh me pasas un porrito pa los nervios?”
Jarlaxle dice, “¡PROHIBIDO FUMAR!”
Samudio dice, “viva la cerveza!”
Yiepp se saca lso moquillos con sus grasientos dedos
Jarlaxle dice, “VIVA”
NATIVAh dice, “pues crea el cartel”
Jarlaxle dice, “No soy mago”
dhan da una tila a urbatain
Jarlaxle dice, “pero tengo esto”
Urbatain dice a jarlaxe, “eh eh eh que yo soy organizador y permito fumar beber y fumar”
le enseña a NATIVAh una cachiporra

Samudio le da un porro a urbatain.
dhan dice, “urba, para mover el azucar no cojas la barra, toma una cucharilla”
radastan dice, “que chungo se stá poniendo esto...”
K.R.A.C. tose
Akbarr ha llegado.
Samudio dice, “hoy me pongo ebrio!!!!”
Urbatain dice a samudio, “gracias”
Akbarr dice, “Holaaaas”
Urbatain da una profunda calada
K.R.A.C. dice, “akbarr, que tal”
radastan dice, “buneas”
Urbatain dice, “nas ak”
Jarlaxle dice, “hola”
Samudio dice, “hola akbarr”
radastan dice, “joder con la dilexia...”
BlafKing se ha desconectado.
BlafKing se va.
dhan dice, “hola akbarr”
Maluva ha llegado.
...
...
...
Urbatain dice, “y lumpi sin venir”
Akbarr le lanza un hechizo a maluva
Jarlaxle dice, “Jeje”
Flavius dice, “AHORA VENGOOO”
maluva dice, “¿?!”
Yiepp dice, “mestro... que hago yo aquí?”
maluva se acerca lentamente a Akbarr...
Samudio dice, “VIVA JUANJO, FRAN Y LA MARIGUANA”
maluva empieza blandir el hacha...
Jarlaxle se rie
Yiepp tira del pantalón de su maestro
Flavius ha llegado.
Jarlaxle dice, “que lio”
Akbarr convierte el hacha de maluva en mantequilla
maluva dice, “AGHHHHHHHHHHHH”
maluva dice, “malditos magos”
radastan dice, “joerrrrrr”
Akbarr dice, “:-)”
radastan esconde su hacha
dhan dice, “que de gente, para que luego digan que esto esta muerto”
maluva saca otro hacha y se aleja de Akbarr farfullando
Akbarr dice, “Oye, cuántos son de verdad y cuántos bots?”
JSJ ha llegado.
JSJ dice, “hola”
dhan dice, “mejor dicho, cuanta gente hay aqui con clon?”
Samudio dice, “enga quiero mas cerveza”
radastan dice, “enas”

NATIVAh dice, "buenas"
maluva mira a JSJ con cara de pocos amigos
Akbarr dice, "nas, JSJ"
yokiyoki ha llegado.
dhan mira a NotMemory...
maluva se dirige hacia Samudio
yokiyoki dice, "hola,"
Samudio dice, "VIVA JUANJO, FRAN Y LA MARIGUANA!!!!!!!!!!!!!!"
Urbatain dice, "hola yoki"
K.R.A.C. dice, "hola jsj"
se atusa la pajarita
...
...
...
radastan abre la maleta y saca una ENORME pantalla enrollable de 50" con vídeo incorporado
Sirrus dice, "cuándo se come aquí?"
Samudio bosteza.
Jarlaxle se pone las gafas
Lumpi dice, "hola!"
Urbatain dice, "que empieeeeeze ya"
radastan conecta los cables
JSJ dice, "Señores... empieza la gala especial"
Jarlaxle dice, "vale"
K.R.A.C. dice, "por fin"
JSJ dice, "entrega de premios"
radastan dice, "A ver señores!"
Urbatain dice, "yujuuuuuuuuuu"
Jarlaxle se calla
Lumpi se sienta
radastan enchufa la pantalla y aparece un fondo blanco, la luz es tan brillante que hacen falta gafas de sol
JSJ dice, "rogaría un poco de silencio en la sala"
radastan muere electrocutado al coger dos cables pelados.
maluva se atusa la barba
mk360 ha llegado.
radastan ejecuta un video, momento en el cual aparecen las letras de THX y un sonido demencial inunda la sala
radastan intenta bajar el volumen, pero antes estallan los altavoces
K.R.A.C. dice, "emopte se calla como un niño bueno trtas tomarse su tranquilizante"
Morell se sienta junto a jaba.
radastan apaga la pantalla. La gente nota que se ha quemado ligeramente la cara...
JSJ dice, "por cierto... esta gala está patrocinada por Electricidad Frobozz (tm) y La Inquisición (tm) :-)"
Lumpi se sienta junto a Urbatain
radastan dice, "Ejem! disculpen los problemas técnicos de la presentación"
K.R.A.C. se calla como un niño bueno
radastan recoge todo y lo vuelve a meter en la

maleta
maluva dice, “PSHHHHHHHHHHHHHHHH”
Lumpi se fija en Xzira
Morell se sienta junto a jaba.
Sirrus dice, “VIVA LA INQUISICIÓN!”
radastan coge la maleta y se vuelve a sentar frustado
JSJ dice, “empezaré por presentar a nuestra voluptuosa presentadora”
dhan intenta robar el micro, como un vulgar ratero... pero parece que no puede.
JSJ dice, “la increíble”
JSJ dice, “la simpar”
Morell dice, “viva el ZFZ”
JSJ dice, “la maravillosa”
JSJ dice, “la inconmensurable”
Vampiro ha llegado.
JSJ dice, “la más bella”
Sirrus dice, “tía buena!!”
Vampiro dice, “soys todos unos gays”
JSJ dice, “¡¡¡Xzira!!!”
Lumpi aplaude
JSJ dice, “(aplausos)”
Akbarr silba repetidamente
Sirrus tira palomitas al escenario, entusiasmado.
Flavius dice, “WOWOWOW”
K.R.A.C. aplaude
Jarlaxle pega un grito mientras dice AHHHHH Que Lumpi mete mano
Akbarr dice, “Viva, viva!!!”
radastan dice, “sielncio... sssssss”
Xira saluda al respetable público
Akbarr dice, “Tía bueeeeena, tía bueeeena!!!!”
radastan aplaude
Vampiro dice, “nas tardes mortales”
Flavius dice, “plasplasas””
maluva bufa
Sirrus dice, “jamona!”
Xira se ajusta el micro para que no se caiga de su ceñido corpiño
Jaevius ha llegado.
Urbatain silba
Urbatain dice, “fuiiiiiii fuiiiiiiii”
NCF dice, “valmos a ver si nos comportamos como personas”
Jaevius dice, “Buenassss”
Xira sube al escenario contoneando sus voluptuosas caderas
Yiepp sigue sin comprender nada
Akbarr dice, “Eeeeese escoteeeee!!!”
Flavius dice, “oh ^_^”
Xira dice: “Bienvenidos... empezaré por dar las gracias a todos los presentes”
Aros ha llegado.
NCF dice, “a ver silencio, que los del fondo no oyen nada”

Xira dice: "y en especial a la gente que a ayudad a organizar este evento"

NATIVAh dice, "esto parece un a taberna....jejeje"

Xira hace un guiño a Urbatain

Sirrus dice, "urbi, qué les das?"

Urbatain se pone rojo

Xira dice: "Comenzaremos por entregar dos merecidos premios a dos aventureros de pro"

radastan dice, "por favor silencio, o esto nos va a llevar horas..."

(aqui hago un inciso, pues radas a demostrado un amplio sentido de la razón... y nos avisó de algo inevitable)

Xzira hace un gesto lascivo con la lengua hacia Sirrus.

NCF se sube en la chepa del de aladelante para poder ver algo

Sirrus dice, "glups"

Jarlaxle aplaude

dhan intercepta la trayectoria entre xzira y sirrus

K.R.A.C. dice, "viva"

Jarlaxle dice, "¡Viva sirrus!"

Sirrus dice, "VIVA XZIRA!"

Zak ha llegado.

maluva dice, "viva yo"

Akbarr dice, "VIVA!!"

Lumpi dice, "viva zak"

Jarlaxle dice, "viva"

NATIVAh dice, "engaaa"

Xira dice: "ambos, con sus creaciones, fueron ganador y finalista en el último concurso de aventuras que se celebró, allá en el 98"

Zak dice, "Uf.. uf..."

kilivor dice, "viva la madre que pario a samudio!"

maluva dice, "¡VIVA EL ALCOHOL!"

Zak dice, "He llegado"

K.R.A.C. dice, "hola zak"

Akbarr dice, "VIVA LAS MUJERES!"

Vampiro dice, "kilivoooooooooooooor"

kilivor aplaude

Xira dice: "me refiero a... el simpar Fernando del Casar al cual queremos entregar este cetro dorado"

Jarlaxle dice, "VIVAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"

radastan aplaude emocionado

NCF se acerca emocionado a recibir su premio

K.R.A.C. aplaude a Fernando del Casar

Lumpi aplaude emocionao

Flavius aplaude

Xira dice: "como premio por su aventura El Sello, ganadora del Concurso de Aventuras"

dhan aplaude

Lumpi se levanta y aplaude

Akbarr aplaude

Sirrus dice, "YAY!"

NATIVAh aplaude
NCF dice, "gragracias gracias a todos"
Zak dice, "Jo, que de gente... esto ya ha empezado?"
radastan aplaude y aplaude sin parar
Jaevius aplaude mucho.
nekroz aplaudo
Lumpi dice, "si Zak"
Xira hace un gesto a Fernando para que suba al escenario
Sirrus le hace un sitio a Zak.
nekroz aplaude
dhan aplaude mientras se toma una tapa de calamares a lo cthulhu
Jarlaxle ap'laude
nekroz aplaude
Zak se calla entonces
maluva gruñe
NCF recoge emocionado el tropefeo
Flavius aplude WOWOWOW
JSJ ha dejado: Cetro dorado.
kilivor aplaude.
nekroz golpea a Yiepp
Yiepp dice, "iec! iec! iec!"
K.R.A.C. dice, "EEEEEEEEEEEEEE"
Yiepp muerde a nekroz
NCF tiene ahora: Cetro dorado.
Lumpi dice, "eudoxio campeón!"
Urbatain dice, "bravo!!!!!!!!"
Akbarr dice, "Bieeeeen!!!"
kilivor se levanta y besa a Lumpi
K.R.A.C. dice, "viva el sello"
Sirrus dice, "viva El Sello!"
Urbatain dice, "bravo SELLO!!!!"
Jarlaxle dice, "jajaja"
maluva grmph
NCF dice, "me gustaria decir unas palabras si el respetable me deja"
Lumpi dice, "jaja"
dhan dice, "queremos El Sello 2!!"
yokiyoki emocion aplaude
kilivor se vuelve a sentar.
K.R.A.C. dice, "beuno, venga"
Xira dice: "adelante... un poco de silencio"
Akbarr dice, "Que hable, que hable!!!"
nekroz salta como loco
yokiyoki aplusde mas
Flavius dice, "¡Q salude! q SALUDE!"
K.R.A.C. se calla
NCF dice, "en primer lugar agracdecer a Fran su ayuda prestada para la elaboracion de mi aventura"
NCF dice, "creo que estas por ahí, gracias de verdad"
Sirrus dice, "me temo que no está por ahí..."
maluva tose
Urbatain dice, "bravo"

Urbatain aplaude

NCF dice, "tay en segundo lugar a todos los que movotaron por mi humilde aventura y que la hicieron merecedora del premio"

Jarlaxle aplaude más fuerte

JSJ aplaude

NCF se emociona

kilivor grita que le den el cheque!!!!

Urbatain aplaude fuerte

nekroz llora

radastan aplaude sin parar

Vampiro dice, "vampiro tbm aplaude aunque no sabe xD"

Flavius plaude :)

K.R.A.C. aplaude como lo que es, un loco

Zak aplaude el discurso de NCF

NCF dice, "gracias a todos y gracias a la aventura, eso es todo"

Jarlaxle lanza vítores

kilivor tambien aplaude, pos claro

Lumpi se levanta y aplaude con todas sus ganas emocionao

Yiepp lanza gruittos sin sentido

Sirrus dice, "VIVA!"

Xira agarra a NCF de la solapa y le da un fuerte beso

K.R.A.C. dice, "VIVA"

NATIVAh dice, "vivaaaa!!!"

Flavius dice, "oh"

NCF baja y regresa a su asiento

Flavius dice, "jajajaj"

radastan dice, "Que salude!"

dhan dice, "viva!! yo tambien quiero ganar algun dia!"

Flavius dice, "VIVA""

Akbarr aplaude entusiasmado!

NCF saluda a todo el respetable

Xira dice: "ahora, y no menos importante, quisiera hacer entrega de este premio especial, a un aventurero que con sus creaciones

Akbarr dice, "Que le den el rabo, que le den el rabo!"

maluva ronca

Xira dice: "ha sabido siempre estar en boca de todos"

Sirrus dice, "VIVA CHTULHU!"

plugh ha llegado.

Sirrus dice, "(o como se escriba)"

Xira dice: "a pesar de querer pasar casi desapercibido"

morgul dice, "Ah! Ah! al fin llegue!"

Jarlaxle dice, "que emocion ¿quien sera?"

Xira dice: "me refiero a Cárdenas, alias kilivor, al cual entegamos el Cetro de Plata"

Flavius dice, ":?"

Jarlaxle dice, "YUHUUUUUUUUUUUU"

Jarlaxle aplaude
K.R.A.C. dice, "viva kilivor"
Lumpi dice, "ehhhh! vivaaa!"
kilivor da un respingo
NCF dice, "bravo, bravo"
Xira dice: "por su aventura Eudoxio: el poder de la Kinbreton"
kilivor dice, "yo????"
Flavius dice, "EMOCION bRAVoh!"
radastan lanza gritos y aplaude más fuerte
mk360 eplaude
Jarlaxle aplaude
Jarlaxle aplaude
Sirrus dice, "viva Cárdenas!"
Jarlaxle aplaude
Akbarr dice, "Bieeeeeeen!!!"
Zak lanza vitores a Kilivor!
Lumpi dice, "kilivor campeón!"
Urbatain dice, "si señor!!!"
Flavius BRAVO
maluva aplaude
dhan aplaude
kilivor se levanta emocionado
nekroz dice a Urbatain, ""no te cabrees""
Urbatain aplaude
Vampiro dice, "viva via!!!!!"
radastan dice, "se lo ha merecieo!!!"
K.R.A.C. dice, "eudoxio 2 YA"
Jaevius aplaude a Cardenas!
jarel dice, "buenas"
morgul dice, "¿Me he perdido mucho?"
DROGIN dice, "brabo kili"
JSJ ha dejado: Cetro plateado.
Lumpi no puede evitar soltar unas lágrimas de emoción
Jarlaxle llora de alegría
kilivor dice, "gracias, gracias. Muchas gracias"
NATIVAh dice, "que escandalo que hay aqui"
maluva sonrie un poco
jarel dice, "ha empezado ya?"
NCF apulaude a rabiar
nekroz dice, "viva cardenas"
Xira hace un gesto a kilivor para que suba al escenario a recoger su trofeo
kilivor dice, "yo puedo subir al escenario y dar un discurso?"
Sirrus dice, "queremos un hijo tuyo!"
Jarlaxle dice, "que suba!"
Zak empuja a Kilivor al escenario
plugh intenta robar el micro, como un vulgar ratero... pero parece que no puede.
mk360 dice, "el juego que me trajo al mundillo!!!!!!"
morgul jadea de cansancio por la carrera que se ha pegado para asistir aqu´ñi
yokiyoki aplaude
Lumpi que suba el campeón!

Akbarr dice, “Que se besen, que se besen!”
kilivor sube al escenarioemocion se tropieza
jarel aplaude
Jaevius dice, “QUE HABLE QUE HABLE”
Jarlaxle dice, “Wuawu”
maluva dice, “¡guapo!”
kilivor dice, “estooooooo... y el micro?”
Lumpi dice, “tío bueno!”
Xira dice: “venga... no seas tímido”
Yiepp hace pis al lado de Lumpi
Lumpi dice, “se aleja de Yiepp”
kilivor dice, “buenooo...”
kilivor dice, “quería primero felicitar al bueno de Fernando por su aventura”
Xira dice: “habla en este”, señalando al suyo
NCF dice, “venga que”
Vampiro dice, “quiero sus gallumbos!!!!”
Lumpi se dispone a escuchar el discurso de Cárdenas
kilivor dice, “se me oye?”
maluva dice, “si”
kilivor gracias
maluva dice, “¡que se desnude!”
NCF dice, “a ti a ti, es tu momento”
plugh intenta robar el micro, como un vulgar ratero... pero parece que no puede.
kilivor dice, “y nada, que decir que estoy siempre ahí”
maluva empieza a saltar para intentar agarrar el cartel... no se da cuenta que está a unos 10 metros de altura o simplemente se cree que vuela.
kilivor dice, “y que la segunda parte será la releche”
K.R.A.C. dice, “bien”
kilivor dice, “y que bueno, que estoy muy emocionado :-)”
Akbarr dice, “Queremos verla, kilivor!!!”
yokiyoki dice, “Bien por eso!””
chodaboy2000 dice, “hola”
Xira dice: “si eres tan amable, coge el cetro “
kilivor dice, “gracias, gracias! os quiero!”
Lumpi saca una bufanda en las q están inscritas las palabras: EUDOXIO: EL PODER DE LA KÍNBREMTON
K.R.A.C. dice, “KILIVOOOR”
Flavius lloro... :_()
chodaboy2000 dice, “bravo!!!”
kilivor coge el cetro
K.R.A.C. apalude
kilivor besa el cetro
Akbarr ondea al aire una banderita
Lumpi se emociona
radastan aplaude
jarel dice a urbatain, “oye, he llegado tarde?”
kilivor baja aldel escenario
Todo el mundo hace la ola.
morgul dice, “¿Ya se han dado dos fremios de la brevecomp?”

K.R.A.C. hace la ola, pero se levanta a adestiempo y s vuleve a sentar avergonzado

Lumpi agita la bufanda de eudoxio

kilivor ondea su cetro desde su asiento

Xira dice: "ahora pasemos a la entrega de premios de la AOLcomp"

NCF hace rabiar a Kilivor haciendole ver que su certro es de hororo

Akbarr saca su botella de whisky de la túnica

Lumpi guiña un ojo a urbatain

Xira dice: "bueno... me hacen señas de que los preparativos no están listos"

jarel saca unas copas con hielo

Lumpi dice, "un descansito!"

dhan dice, "ese guiño!! hay ahi tema!!"

morgul dice, "ib... mierda del tennet"

Akbarr dice, "Que se besen, que se besen!!!"

Lumpi dice, "(como se susurra?) xD"

Xira dice: "haremos un breve descanso para tomar un refresco y continuamos en unos minutos"

K.R.A.C. dice, "noooo"

Akbarr dice, "Nooooo!"

morgul dice, "Nooo"

chodaboy2000 dice, "NOOOO!!!!"

Vampiro dice, "joder"

DROGIN dice, "nonono"

Vampiro dice, "no consigo hablar en privado XD"

...

(unos minutos después)

...

Sirrus saca la botella de vodka y le pega un lingotazo.

K.R.A.C. dice, "emnoemote es presa de uno de sus vbiolentos ataques de furia"

jarel dice, "haber que alguien cuente chistes"

Lumpi saca una lista con los ganadores de la aolcomp

Archivero aparece tosiendo en medio de una nube de polvo.

Jaevius dice, "el refresco es gratis?"

Lumpi la esconde

kilivor se acerca a NCF a comentar la jugada

NATIVAh se sienta en una esquina y cierra los ojos

radastan bosteza

chodaboy2000 dice, "que empice ya"

chodaboy2000 dice, "que el publico se va!"

kilivor ofrece la mano a Fernando

morgul pregunta nervioso ¿me ha tocado algo? ¿me ha tocado algo?

Archivero dice, "¡Cugh cugh! ¡Registro iniciado!"

jarel saca un jamon y se lo entrega a JSJ disimuladamente...recuerda el trato

chodaboy2000 dice, "que empice ya!"

Xira dice: "continueamos pues"

morgul hace los cuernos a mk360

dhan dice, "kilivor... para cuando la segunda

parte!!"
kilivor busca el movil de Jarlaxle
kilivor dice, "un año de estos :-)"
Xira dice: "pasamos a la entrega de premios del I Concurso de Aventuras Breves"
Xira dice: "para entregar los premios de cada categoría contaremos con un ilustre personaje"
DROGIN saca un porro y espera
chodaboy2000 se muerde las uñas de los pies
Akbarr se acaba el whisky y saca otra botella
plugh se sienta en el suelo, babeando, con las piernas cruzadas
Xira dice: "el primer apartado que se entregará es el de AVENTURA MAS ORIGINAL"
Adso sube al escenario
Adso dice, "hola"
Xira dice: "para la entrega del premio a este apartado contamos con Adso de Melk)
Adso se acerca al microfono
dhan dice, "me suena ese chaval..."
JSJ ha dejado: sobre de MAS ORIGINAL.
Akbarr dice, "Adso, Adso, Adso maaaaaaricooooooon!"
Adso tose ligeramente
Adso tiene ahora: sobre de MAS ORIGINAL.
Adso dice, "hola a todos"
chodaboy2000 dice, "Adso es gayyyyyyyyy"
NCF dice, "mas alto"
Adso dice, "soy Adso de Melk"
chodaboy2000 dice, "Adso es gayyyyyyyyy"
Adso dice, "SOY ADSO DE MELK!!!!!!!!!!"
BARMAN dice, "choda tb a es gay!!!!"
DROGIN dice, "que lindo"
plugh mira a chodaboy y no se preocupa, al sentir lo frío que está el suelo. Observa el escenario y se calla.
Adso dice, "quizás me recuerden de peliculas como el nombre de la rosa...."
morgul grita :¡Me gustó tu actuación en la Abadia del Crimen!
Adso dice, "Voy a entregar el premio a la breve más original"
Akbarr dice, "Venga, Adso, dámelo ya ;-D"
Adso dice, "la originalidad es bastante importante hoy por hoy"
jarel dice, "por supuesto"
radastan dice, "va a ser para B1, seguro"
DROGIN está enbuelto en una nuve de umo
Lumpi mira embobado a Xzira
Sirrus me se come las palomitas.
Adso dice, "pues hace ver que la aventura ha madurado y to esos rollos"
Adso dice, "sólo hay que ver el éxito de la nanocomp"
Adso dice, "y esta no se queda atrás en originalidad"
Sirrus aplaude la locuacidad de Adso.

jarel dice, “ya te digo”
chodaboy2000 dice, “Força ASTRA - AL!”
Lumpi dice, “viva la nanocomp”
Adso dice, “sin dormiros más paso a nombrar los nominados”
NATIVAh observa desde la esquina
jarel dice, “viva!”
Adso mira de reojo a su maestro
NCF dice, “A VER SI ES POSIBLE QUE ESTO ACABE HOY QUE TENTREGUE YA EL PREMIO”
Lumpi dice, “ole!”
Adso dice, “LAS NOMINADAS SON……….”
Sirrus dice, “qué prisas tiene la gente…”
morgul dice, “¿cuales?”
plugh aspira el humo de Drogin y rebusca en los bolsillos de su toga…
Adso dice, “Olvido Mortal de Not Enough memory…”
NCF se ha desconectado.
Adso dice, “Sincope de MEB”
K.R.A.C. dice, “bieen”
Lumpi dice, “olé ahí”
BARMAN dice a drog, “dame un purro please”
Adso dice, “B1 de Enrique Presi”
kilivor mira el techo
Adso dice, “Y LA GANADORA ES………….”
K.R.A.C. dice, “bieen”
Lumpi aplaude
Akbarr dice, “bieeen!”
jarel dice, “ahhhhh”
DROGIN sigue fumando
se oyen redobles de tambores
morgul se pone a llorar
se oye un plash de platillos
yokiyoki dice, “¡VENGA!ª”
morgul dice, “¿y la mía?”
Adso dice, “B1 de Enrique PRESI!!!!!!!!!!!!!!!!”
BlastLord llegó!
Sirrus aplaude.
radastan se levanta y apalude a lo bestia
Zak aplaude
K.R.A.C. dice, “viva el presi”
dhan aplaude
Lumpi dice, “viva!!!!”
Adso aplaude
NATIVAh aplaude
Jaevius aplaude.
K.R.A.C. aplaude
yokiyoki apolaude
jarel toca los platillos
Lumpi aplaude con fuerzas
JSJ aplaude
chodaboy2000 llora como una niña
radastan dice, “soy adivino”
DROGIN fuma
radastan aplaude y aplaude sin parar
kilivor aplaude a rabiar.

Flavius aplaude :)
morgul echa una mirada asesina al creador de B1
Zak grita "Bravó!"
chodaboy2000 se abraza a todos, mientras ellos le separan
DROGIN llora y abraza a barma
NATIVAh dice, "presi , eres un mostruo XD"
Adso dice, "está Presi aqui?"
Adso dice, "que suba!!!"
Lumpi dice, "presi campeón!"
Lumpi dice, "mucho presi mucho presi eh!"
jarel intenta meter el seat en la sal para atropellar a Presi
Adso dice, "parece que no está......."
Adso dice, "bueno como no está"
morgul dice, "¡El premio pa mí!"
chodaboy2000 dice, "la universidad esta cerrada y el presi se enchufla desde alli"
Adso dice, "que suba Lumpi a recoger el premio por él"
dhan dice, "como no esta... se sortea en la tombola del castillo"
jarel dice, "el premio pal primero que lo coja!"
Lumpi dice, "yoooo?"
Lumpi se levanta confundido
Adso dice, "si lumpi sube"
Lumpi sube al escenario
Lumpi dice, "esto..."
chodaboy2000 dice, "LUMPI no!!!"
JSJ ha dejado: Estatuilla de gnomo.
jarel jarel pilla un porrito
Lumpi tiene ahora: Estatuilla de gnomo.
Lumpi dice, "viva el presi!"
Xira dice: "esta estatuilla corresponde al premio a la aventura más ORIGINAL"
Zak dice, "Que estatuilla mas original!"
kilivor grita viva lumpi!
Jaevius dice, "VIVA!!!"
NATIVAh dice, "aplausos aplausos"
BARMAN se pilla un porro
Adso dice, "dale la enorabuena a PRESI de mi parte"
DROGIN grita: viiiiivaaaaaa. a un que no save por que grita
radastan dice, "viva!!!"
K.R.A.C. aplaude
Zak aplaude otra vez
Adso dice, "gracias a todos"
BlastLord dice, "j0j0"
Lumpi agradece a todos el premio de parte del presi
Sirrus lanza palomitas al aire.
Yiepp sigue preguntándose que hace la ente
Adso baja del escenario y se sienta junto a su maestro
Lumpi baja del escenario

Xira dice: "la siguiente categoría que los intrépidos aventureros han votado"

chodaboy2000 sufre al ver como corre el cuentapasos

Xira dice: "es la de AVENTURA MEJOR ESCRITA"

Xira dice: "quien más indicado para hacer entrega de este premio"

Xira dice: "que el incomparable... ¡¡¡Zak!!!"

Zak sube al escenario

Lumpi aplaude!

JSJ ha dejado: sobre de MEJOR ESCRITA.

yokiyoki dice, "Yuhuuuu""

morgul dice, "subir"

Lumpi dice, "viva!"

Sirrus dice, "viva Zak!"

K.R.A.C. aplude a zak

NATIVAh aplaude

Zak saluda con una inclinación de cabeza

radastan aplaude

Flavius Zak WOWOWOW

Jaevius dice, "VIVA INFORMATE!!!"

Urbatain aplaude

Lumpi zak form president

jarel dice, "Hihipurra"

morgul aplaude con fuerza

BARMAN grita, "viva gram master!!!!!

K.R.A.C. dice, "viva Visualñ SINTAC"

Zak da un par de besos a Xzira

Lumpi dice, "Zak buitre!"

Sirrus dice, "aprovechado!!"

DROGIN aplaude y dice viva la gran z

Zak da un golpecito en el micro

Xira sonríe

morgul dice, "¿qué VS? ¡Viva InformaTE!"

Zak tiene ahora: sobre de MEJOR ESCRITA.

Lumpi mira a Xzira y a Zak sospechosamente

BARMAN viva graham me nelson!!!!

Zak abre el sobre

Lumpi dice, "jeje"

jarel hurga entre las sombras de la pared sur.

jarel intenta arrancar el poster de camilo sesto

Grita, "viva la gran ZZZZZZZZZZ"

Zak dice, "Tengo el onor de hotrogar el premio a la habentura mejor eskrita"

Lumpi dice, "analfabeto! xD"

Zak se aclara la garganta

maluva ronca más fuerte

Sirrus dice, "qué bien habla!"

morgul dice, "Burro!"

kilivor se rie como un tonto

Jarlaxle dice, "¡que hable!"

Zak dice, "En un jénero komo el de la conbersazional hesto hes mui inportante"

jarel se pone a tocar el bombo

jarel dice, "ya te digo"

Zak dice, "Vueno, paso de prehanvulos"

Urbatain dice, “jaja”
BARMAN saca un poco de ron
radastan dice, “ja ja ja”
morgul dice, “Vurro! ike mp saves escrivir”
maluva dice, “Jejeje”
Zak dice, “A ber ke dise el zovre”
Zak dice, “Nominadas:”
Zak dice, “Astral”
K.R.A.C. dice, “bien”
Jarlaxle dice, “YUHUUUUUU”
Zak dice, “Olvido mortal”
K.R.A.C. dice, “ebin”
Zak dice, “Y Del otro lado”
jarel dice, “viva”
K.R.A.C. dice, “bien”
Lumpi aplaude
K.R.A.C. dice, “bieenç”
maluva erupta
jarel dice, “chupi canela”
chodaboy2000 dice, “astrallll”
Jarlaxle aplaude
radastan aplaude
DROGIN grita: del otro lado
Lumpi dice, “viva urbi!”
Sirrus aplaude.
BARMAN dice, “olvido oldivo”
Akbarr dice, “bien!”
Flavius APLAUDE CON EMOCION!
Lumpi dice, “viva Idap!”
Zak dice, “Y la ganadora es”
NATIVAh alpaude
morgul dice, “¡viva!”
Jarlaxle agarra a Urbi
chodaboy2000 aplaude
Jarlaxle dice, “AUPAAAAA CON ELLLLLLLL”
Zak se atraganta
Jarlaxle dice, “A AUPARLEEEEEEEEE”
NATIVAh dice, “darle aguaaaa”
morgul grita ¡venga!
A Zak se le cae el sobre
Zak dice, “Otia”
Lumpi dice, “ah!”
K.R.A.C. dice, “veeengaaaaaa”
NATIVAh dice, “torpeeee”
yokiyoki dice, “cabron”
morgul dice, “¡Idiota!”
Zak recoge el sobre
radastan le tira palomitas a Zak
Jarlaxle dice, “jua jua”
Lumpi dice, “tongo! XD”
Zak dice, “La ganadora es”
Zak dice, “DEL OTRO LADO!!!”
K.R.A.C. dice, “vivaAAAAAAAAAAA”
jarel se desmalla
radastan dice, “vivaaaa”
Lumpi aplaude fuerte a LDAP!

Jarlaxle dice, “biennnnnnnn”
chodaboy2000 aplaude
Akbarr dice, “Bieeeeeeen!!!”
dhan aplaude
Jarlaxle aplaude
Sirrus aplaude más.
Flavius tira el agua a zak ante la zancadilla de lumpi
morgul dice, “BUUUUUUUUUU!!!!!”
Lumpi dice, “viva jarel!”
Jaevius dice, “BRAVO!!”
NATIVAh aplaude
Urbatain se sube por los asientos... y se vuelvbe a sentar
maluva se levanta y aplaude
K.R.A.C. dice, “bieeen”
DROGIN sufre un paro cafd cardiaco
Lumpi hace la hola
Urbatain aplaude
Xira dice a jarel: “sube a por el premio...”
yokiyoki aplaude
chodaboy2000 se abraza al lloroso Urbatain
radastan hace plas! plas! plas! con las manos
K.R.A.C. palude
Zak dice, “Un fuerte haplauso para el gandor!”
JSJ ha dejado: Estatuilla de mago.
Urbatain dice, “VIVA OTRO LADO!!!”
BARMAN coge a jarel y comiensa a selebrar como un loco
jarel dice, “gracias gracias”
K.R.A.C. dice, “plas plas”
morgul grita ¡Viva!
Jarlaxle dice, “viva”
Lumpi dice, “jarel campeón!”
morgul apluade
Zak dice, “Tenemos por aki al hautor?”
jarel dice, “sube al escenario”
DROGIN palem palmea las el espaldas a urba
Lumpi se dirige a jarel y lo sube en hombros
BlastLord dice, “j0j00j00j0j00”
Urbatain dice, “BRAVOOOOO”
Lumpi sube a jarel al escenario
kilivor aplaude a Jarel
maluva dice, “coge más cerveza”
Zak da un abrazo a Jarel
jarel dice, “gracias merci thanks”
Lumpi baja
Jarlaxle saca una foto
jarel tiene ahora: Estatuilla de mago.
morgul ¡Viva la currada de Jarel!
NCF dice, “ay yo sie quien es”
Lumpi dice, “hurra!”
BlastLord le da al CHampagne!
BARMAN dice, “OHHHhhhh”
NCF dice, “ex cetro dorado”
Zak dice, “Unas palavritas, jarel?”
Akbarr dice, “Viva, viva!!!”

Zak cede el microfono a jarel
Akbarr dice, “Te lo mereces!”
jarel dice, “hola hola”
Jarlaxle dice, “Viva”
Lumpi dice, “el premio al trabajo”
jarel dice, “que emosion la berd ke no me lo sperava”
maluva agita su hacha
morgul grita: ¡Que no tengo todo el día!
plugh aplaude en general y porque sí.
kilivor tiene ahora: Cetro plateado.
Jarlaxle ya tiene las manos dolorosas
jarel dice, “haber, un poco de silencio”
Flavius se sienta...
Lumpi dice, “se calla para escuchar al gran jarel”
jarel dice, “ejem jem, jo que corte esto de hablar en publico”
dhan dice, “hey! haber no se escribe asi!!”
jarel dice, “gracias gracias”
kilivor llora al ver que en su cetro esta escrito correctamente Kinbreton
YIEPP LE QUITA EL TROFEO A JAREL
chodaboy2000 mira a Jarel, y piense, ¿ahora recordara al cristo de medina coeli?
Jarlaxle dice, “jajajajajajjaja”
Zak abandona discretamente el escenario y vuelve a su asiento
maluva coge a Yiepp el cuello
jarel salta sobre yiepp y le estrangula
Lumpi dice, “jajaj”
maluva dice, “Suelta aso bestia”
BlastLord dice, “juas”
NATIVAh dice, “jo jo”
DROGIN tira la cola de yiep
Lumpi se rie a carcajadas
Yiepp suelta el trofeo y se va a una esquina
Lumpi dice, “viva yiepp”
jarel coge el trogfeo...Mio MIo!!!
Xira dice: “para la entrega del siguiente premio”
BlastLord patea el culo a jarel
Jarlaxle dice, “jua jua”
Urbatain dice, “psssssssssssssst”
maluva dice, “Elfos ... bah”
morgul dice, “¿no falta la z de Xzira?”
Xira dice: “contamos con un aventurero de pro”
jarel le lanza un platillo a blastlord partiendole en dos
Jarlaxle intenta aupar en brazos a Xzira: “¡Déjame en paz...!” le sacude un sonoro manotazo y se aparta.
Zak vuelve al escenario y devuelve a Xzira su Z
Xzira dice: “que ya ha sido homenajeado hoy”
Sirrus dice, “Zak! ladrón de Zetas!”
jarel dice, “pues lo siento, algun medico en la sala????”
kilivor dice, “hola”
dhan dice, “dame una Z!”

maluva esta emocionado
Xzira dice: "me refiero a ... kilivor..."
JSJ ha dejado: sobre de MAS INTERACTIVA.
radastan dice, "ondia"
dhan dice, "dame una A!"
Jarlaxle dice, "que suba otra vez"
Sirrus dice, "no le toqueis las zetas a Xzira, digo las... huy..."
DROGIN grita kili kili
Lumpi dice, "kili kili kili campeón"
Urbatain dice, "bravo kilivor"
jarel dice, "le da dos besos a Xzira oops con la emocion se me olvido"
kilivor sube al escenario
kilivor tiene ahora: sobre de MAS INTERACTIVA.
kilivor carraspea
dhan grita: queremos un hijo de Eudoxio!
yokiyoki dice, "viva"
kilivor guiña el ojo a lumpi
morgul dice, "¡¡¡¡¡Rápido!!!!!"
DROGIN grita kili kili
kilivor dice, "probando, probando..."
kilivor dice, "vale, bueno, esto..."
kilivor dice, "a ver un poco de respeto para los mayores"
Jarlaxle dice, "dilo"
morgul dice, "psssssssssssssssssssssssssssssst"
DROGIN dice, "vivan los porros"
jarel dice, "dejad al abuelo hablar de una P**A vez coñe!!!"
BARMAN dice, "OHHHHhhh"
kilivor dice, "la interaccion en una aventura es lo ++"
jarel dice, "ose si?"
Akbarr dice, "plus plus"
morgul abuchea
kilivor dice, "lo que transporta realmente al jugador al mundo"
jarel dice, "hay una tienda de discursos por aqui cerca?"
kilivor dice, "y bueno, en esta ocasion teniamos como nominados... a ver..."
maluva dice, "¡Basta de discursos! ¡ Que se desnude Xzira!"
kilivor abre sobre
Archivero levanta la vista del gran libro en el que está transcribiendo el evento y pide silencio poniendo un dedo sobre sus labios
Lumpi hace caso a Archivero
Flavius llora
DROGIN dice, "shhhhhh"
plugh se incorpora y desaparece sigilosamente.
BARMAN desnuda a xzyra
kilivor saca una microhobby de debajo de la chaqueta... donde era que samudio hablaba de la interaccion?

BlastLord dice, "eso, no hay un streaptease al final? o me engañaron para que venga?? xDD"
kilivor se quita la chaqueta
Urbatain dice, "viva AKBAAAAAARRRRRRRRRRR!!!"
DROGIN grita zxira xzira
chodaboy2000 dice, "shhhhhhhhhh"
jarel dice, "que oye yo venia por lo de la barra libre"
BlastLord dice, "j0j0"
maluva le muerde la cabeza a chodaboy
kilivor dice, "Abalánzate, Olvido mortal y Astral"
Jaevius dice, "AL FINAL CANTA TAMARA!!!"
K.R.A.C. dice, "bieeen"
BARMAN dice, "kilivor va a hacer toples!!!!! XDD"
Lumpi aplaude
kilivor se quita un boton de la camisa
jarel dice, "Urra!"
DROGIN grita astral
Lumpi dice, "abalánzate!"
Akbarr dice, "Bieeen!"
K.R.A.C. aplaude
Flavius se levanta
Sirrus le mete un billete de cinco mil a Kilivor en los pantalones.
Urbatain se remueve en el asiento
chodaboy2000 le rompe un empaste a maluva
kilivor carraspea
morgul dice, "¿Abalánzate es interactiva?"
jarel dice, "enseñanos ese tanga de leopardo macizorro!!! UUU UU"
Zak se muerde las uñas
kilivor dice, "Vamos al asunto que nos ha traido aqui, ehem"
BARMAN dice, "astral!!!!!!"
Flavius jurl aqui se arama una buena...
kilivor dice, "y la ganadora es..."
kilivor dice, "es..."
Flavius se despide
K.R.A.C. dice, "trrrrrrrrr"
Jarlaxle dice, "ejem"
kilivor dice, "As... Astral!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
jarel se limpia los oidos
Jarlaxle dice, "bien"
Urbatain se sube a los asientos y avanza sobre las cabezas de la gente
morgul dice, "¿Astral interactiva?"
yokiyoki dice, "SIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII""
NATIVAh se emociona
Zak aplaude
K.R.A.C. dice, "eeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee"
Lumpi dice, "oléeeee!"
Urbatain dice, "UEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE"
DROGIN grita viiiiiiiiivaaaaaaaaaaaaaaaa
Lumpi dice, "viva urbatain!"
Akbarr aplaude entusiasta
jarel dice, "Viva Urbatain!!!!!!!!!!!"

kilivor aplaude
Jarlaxle dice, "viva"
Urbatain coge la mano de akbarr
K.R.A.C. dice, "viva urbi"
Sirrus aplaude
dhan aplaude emocionadamente
chodaboy2000 rompe en llanto
DROGIN abraza a urba
radastan aplaude
JSJ aplaude
Lumpi dice, "urbi urbi urbi campeón!"
Jaevius aplaude!!
BlastLord aplaudee con FUROR!
Urbatain coge la mano de jarel
Jarlaxle dice, "ahora si lo aupamos"
BARMAN coge al clérigo y comiensa a selebrar
Zak aplaude con una barra de hierro
yokiyoki se acvuerda de que de las tres es la unica que no esta hecha con inform :-)))))))))9
kilivor dice, "puede subir el galardonado al estrado, por favor"
Urbatain sube al escenario
NCF dice, "alguien dijo algo de barra libre?"
yokiyoki dice, "Enhorabuena, Urbi"
Jaevius dice, "ESOS ZOMBIES!!!"
K.R.A.C. dice, "viva visual SINTAC"
jarel que es un zombie disfrazado se abalnza sobre el clerigo
Urbatain se abraza a XIRA
Lumpi dice, "felicidades!"
Xzira dice: "...eso a recoger el trofeo..."
kilivor se quita la camisa. Queda visible su camiseta de Madridventura
morgul grita: ¡Viva Inform!
JSJ ha dejado: Estatuilla de guerrero.
Urbatain abraza a kilivor
Lumpi silba
Lumpi dice, "maciza!"
Urbatain tiene ahora: Estatuilla de guerrero.
chodaboy2000 se abraza a lumpi y recuerda cuando urba era joven e inexperto
DROGIN grita viva urbi viva astral
Urbatain alza la estatuilla y ....
Jarlaxle dice, "Ahora mi entrevista ha doblado su valor"
jarel se quita el gersey mostrando otra camiseta de Madridventura
Lumpi dice, "no puede evitar dejar escapar unas lagrimillas"
Urbatain dice, "IM DE KING OF DE WOL"
dhan sigue sin saber cual es el secreto de Astral...
kilivor abraza a Urbatain
Urbatain dice, "gracias gracias"
Akbarr dice, "Bieeeeeen!"
Tamara se asoma por una esquina del escenario: NO CAMBIE NO CAMBIE...

Urbatain dice, “quiero agradecer este premios”

morgul Apalea a Tamara

Urbatain dice, “premio”

Lumpi lanza un cuchillo a tamara

DROGIN trepa al escenario y abrazqa a urba

kilivor pasa el brazo por detras de Urbatain... con confi

jarel ataiza a Tamara con la barra de hierro

NATIVAh ayuda a morgul con un bate

Urbatain dice, “a tos los colegas de aki de la lista del chat y del mundo entero”

radastan coge a Tamara de l cuello y la estrangula

morgul coge a lumpi y lo lanza contra Tamara

dhan dice, “queremos mas interactividad en Astral Gold!! aunque no sea posible mejorar!”

K.R.A.C. dice, “golpear tamra con barra en pierna derecha”

Urbatain dice, “y agradecer amis testers sobre todo”

Urbatain dice, “GRACIASSSSSSSS!!!!!!!!!!!”

kilivor dice, “Un fuerte aplauso!!!!!!!!!!”

Lumpi escucha emocionado las palabras del clérigo

DROGIN llora

maluva se rie por lo bajo

Lumpi aplaude

Jarlaxle aplaude

Xzira empuja a Urbatain fuera del escenario... con cariño

La cabeza de tamara vuela sobre el escenario, desprendida de su cuerpo!!!

dhan dice, “vivan los testers!”

jarel da un plauso

Akbarr dice, “Bieeeeen!”

K.R.A.C. aplaude

kilivor aplaude a lo bestia

Urbatain dice, “gracias gracias”

NCF piensa qu ee este no seria un mal lugar para romper el sello de Cthulhu

K.R.A.C. dice, “bieeeeeeeeeen”

Urbatain se acopla en su asiento

kilivor baja del escenario. Esta vez busca un sitio cerca de Jarel

jarel patea la cabeza de Tamara..Crashhh ...lo siento por el cristal

BARMAN felisita a el clérigo

Jaevius aplaude con fuerza

Lumpi mira a ncf con cara de loco

jarel dice, “que pacha kili”

Xzira dice: “ahora, para la entrega del siguiente premio contamos con dos personajes”

maluva dice, “ique lo entregue yiepp!”

radastan dice, “tom y jerry!!!!”

chodaboy2000, con un conjuro transforma a urba en Leonardo Dantes!

Xzira dice: “que... que... bueno... mejor se presentan ellos”

Zak dice, "Beavis y Butthead?"
morgul golpea con una maza la cabeza de Tamara
Urbatain dice, "no cambieeeeeee"
kilivor tiende la mano a jarel
Zak dice, "Vaca y pollo?"
DROGIN se arrastara por el escenario efecto de la emocion
maluva dice, "jua"
Xzira dice: "se trata de BARMAN y DROGIN, duo sin par que harán entrega del premio a la AVENTURA MAS JUGABLE"
Akbarr dice, "Ben y Hill?"
Lumpi dice, "dios mío!"
jarel se emociona ooooo
K.R.A.C. dice, "xD"
Lumpi dice, "barman y drogin"
NATIVAh dice, "juas juas"
Urbatain dice, "JAJAJAJA"
yokiyoki dice, "¡Baravo!"
radastan le saca las tripas a tamara
JSJ ha dejado: sobre de MAS JUGABLE.
Lumpi dice, "la pareja del próximo milenio"
Lumpi dice, "viva!"
Urbatain dice, "viva me gustó vuestra película!!!!!!!!"
Zak aplaude al dinamico duo
maluva se va pal escenario y empieza a intentar auparlo absurdamente... después de un buen rato forcejeando, se rasca la cabeza y se da por vencido.
DROGIN tiene ahora: sobre de MAS JUGABLE.
jarel prepara unas hamburguesas con las tripas de Tamara
jarel dice, "¿alguien quiere?"
Sirrus se va pal escenario y empieza a intentar auparlo absurdamente... después de un buen rato forcejeando, se rasca la cabeza y se da por vencido.
DROGIN está algo mareado. ¿serían los porros?
dhan dice, "animo akbarr!!!"
Lumpi dice, "echa un poco jarel"
BARMAN sube al escenario pero en el último peldaño cae bictima de la borrachera
Lumpi abuchea
radastan ve la sangre en sus manos y decide sacarle los ojos a Tamara
Lumpi dice, "uhhhhhhhhh"
Lumpi dice, "borracho!"
DROGIN coge micrófono
morgul grita ¡mios! ¡mios!
DROGIN se tambaleéa
Lumpi dice, "drogin y barman dios mío"
Lumpi dice, "XD"
DROGIN dice, "bueno bueno"
radastan suelta los restos de tamara y se senta contento en su silla
NATIVAh dice, "drogin tiooo! pillate una sillaaaa"
BARMAN sube al escenario con la ayuda de lumpi

BlastLord dice, “jaus!”
Urbatain dice, “silencio por favor”
Lumpi dice, “no ha sido ná”
morgul salta sobre los restos de Tamara
jarel dice a drogin, “borrachuzo!”
DROGIN dice, “ejem ejem. en nombre del duo famelico tengo de que decir los nominados para está categoría”
jarel dice, “habrase visto...”
Lumpi entrega un porro a drogin
DROGIN dice a lumpi, “bale”
Lumpi entrega una botella de ballantines a barman
BARMAN duerme
dhan dice, “pero que sitio es este? vaya antro de droga y perversion..”
maluva dice, “je”
NATIVAh dice, “vaya duo”
DROGIN dice, “bueno”
JSJ está nervioso
Urbatain dice, “EEEEE SOLTAD UN ROLLO!!!”
dhan dice, “y yo que entre en el canal aventura porque pensaba que iba de ligoteo...”
maluva trae más cerveza
BARMAN reparte una servesa a todos los precentes
DROGIN dice, “las nominadas son muy interesantes y de hecho todas se meresen ganar”
DROGIN dice, “pero lamenteblemete solo ganará una”
DROGIN piensa: los tengo en suspenso jejeje
Jaevius dice, “lamenteble sin duda!”
Zak está en suspenso
chodaboy2000 dice, “drogin = gay”
Lumpi sufre
DROGIN dice, “no ofendan”
Lumpi saca pañuelos blancos
Lumpi tira objetos a drogin
NCF dice, “siento insistir, pero para cuando lo de la barra libre?”
DROGIN dice, “las nominadas son: astral”
K.R.A.C. dice, “bieeen!!!”
Zak aplaude
jarel dice, “otro borrachuzo, esto es lamentable”
DROGIN dice, “abalanzate”
dhan dice, “NCF, sobre barras pregunta a Urbatain”
Jarlaxle dice, “bien”
K.R.A.C. dice, “bieeen!!!”
Jaevius dice, “bien bien bien”
jarel dice, “biennn”
NCF dice, “ok”
Zak aplaude más
DROGIN dice, “¡y!”
chodaboy2000, se enternece
NCF dice, “para cuando la barra libre urbatain?”
DROGIN dice, “olvido mortal”
K.R.A.C. dice, “bieeen!!”
Zak tiene las palmas doloridas

Lumpi aplaude
Urbatain dice, "pa después..."
jarel dice, "vivaaa"
chodaboy2000, le pasa un cubata a ncf
Lumpi dice, "viva!"
yokiyoki dice, "Ueeeeeeppppa"
NCF dice, "a mi me prometioeron alcohol y mujeres y aqui na de na"
Sirrus dice, "anda, me han nominado y todo"
Lumpi se sirve un ballantines con coca cola
DROGIN le s duele la cabeza
morgul dice, "¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡RÁPIDO!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
Akbarr le da una muñeca hinchable a NCF
jarel le entraga una muñeca inchable a NCF
NCF coge el cubata de chodaboy
DROGIN dice, "la ganadora es"
dhan dice, "morgul, la de rapido no esta nominada... xD"
maluva prepara la cámara de fotos
K.R.A.C. ya no puede aplauidir mas y se limita a juntrar penosamente las manos
DROGIN dice, "¡no puede cer!"
Lumpi está en suspenso
morgul ¡¡¡¡que me voy!!!!
DROGIN se desmalla
Akbarr golpea a DROGIN
morgul le mete un sopapo a DROGIN
Lumpi dice, "venga drogin, toma un porrito"
Archivero coge el porrito y lo guarda en su amplia túnica.
DROGIN recupera la consiend conciencia
Zak dice, "XDDD"
BlastLord grita "Depierta DROGIN"!
dhan zarandea a drogin y pide un chute de adrenalina
DROGIN dice con boz pastosa: la ganadora es
Lumpi dice, "el archivero es un porreta"
DROGIN dice, "abalanzate"
K.R.A.C. dice, "EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE"
NCF escupe el contenido del cubata y lse lo pasa disimuladamente a urbatain
Urbatain salta del asiento.........
Lumpi jaja
Urbatain dice, "oooooops"
yokiyoki aplaude
Akbarr dice, "EEEEEEOOOOOOOOEEEEEEEE!!!"
Lumpi dice, "vivaaaa!"
Sirrus dice, "ups"
JSJ aplaude a Sirrus
Zak aplaude con fuerza al ganador
jarel dice, "VVV II VV AA"
dhan aplaude a sirrus
K.R.A.C. dice, "sirrus.....sirrus....."
Urbatain dice, "BIEEEEEEEEEEEEEEENNNNN!!!!!!!!!!"
Lumpi dice, "si si si sirrus!"

Sirrus dice, “he sido yo?”
radastan dice, “yeropaaaaaaaaaa”
Urbatain aplaude con ansia
JSJ ha dejado: Estatuilla de dado.
jarel dice, “aplaude, palmea, manotea....”
Sirrus está algo aturdido.
K.R.A.C. dice, “viva SIRRUS”
Zak dice, “Siiirrus... Siiirrus...”
yokiyoki dice, “¡Tres hurras por Sirrus!”
Jaevius dice, “Bravo!”
BlastLord dice, “j00jj00j00”
BlastLord silva!
Lumpi dice, “mucho sirrus mucho sirrus eh!”
Sirrus esconde la botellita de vodka.
Urbatain dice, “viva Sirrus!!!!!!!!!!!”
Xzira dice a Sirrus: “ven aquí... a por el premio :-)”
DROGIN se tranquiliza y saca otro porro
DROGIN dice a barman, “no tienes ron por aí”
dhan dice, “para cuando la segunda parte, sirrus? ;-)”
Sirrus sube al escenario, tambaleante.
jarel dice, “larga vida a Sirrus”
K.R.A.C. dice, “VIVA ATRUS”
Jarlaxle dice, “viva sirrus”
Akbarr dice, “SIIIIIRRRRUUUUUUUS, SIIIIIRRRRUUUUUUUS!!!”
Jarlaxle dice, “queremos a sirrus”
Sirrus dice, “estooo, gracias, gracias.”
Lumpi se *abalanza* sobre sirrus
BARMAN conduse a sirrus al escenario
plugh se va pal escenario y empieza a intentar auparlo absurdamente... después de un buen rato forcejeando, se rasca la cabeza y se da por vencido.
Akbarr dice, “Sirrus, queremos un hijo tuyo!”
Urbatain dice, “que hable hable”
DROGIN ld le da el microfono a barman
Sirrus le da un par de besos a Xzira.
A sirrus se le caen las bolitas de la sorpresa
Lumpi dice, “torero!”
Sirrus se lo piensa mejor, agarra a Xzira y le mete un morreo de aupa.
Akbarr dice, “Han capado a Sirrus, hijos de puta!”
BARMAN dice, “bueno sirrus te toca hablar”
chodaboy2000 dice, “que no tenemos todo el diaa”
Xzira dice a Sirrus: “tranquilo, tranquilo, je... coge la estatuilla...”
Lumpi se descojona
DROGIN dice, “bueno bueno pons ponganse serios”
Sirrus tiene ahora: Estatuilla de dado.
JSJ mira a Sirrus con recelo...
Jarlaxle dice, “jajajajajajaja”
Urbatain dice, “macho!!!”
BARMAN dice, “te toca torturarnos con un discursito”
Sirrus dice, “anda, es un dado muy bonito, je”
Sirrus dice, “estooo...”

DROGIN dice, “jeje”
DROGIN bomita sobre el escenario
Sirrus dice, “bueno, gracias por concederme este premio, y por darme la oportunidad de aprovecharme un poco de Xzira”
BARMAN le da el microfono a sirrus
Akbarr dice, “plas plas plas plas”
Jarlaxle dice, “jua jua jua”
Lumpi dice, “yujuu! viva!”
radastan dice, “plas plis plus”
DROGIN se deja caer fuera del escenario de cabeza
BlastLord con su baston sagrado hace desaparecer el Vomito del escenario
K.R.A.C. ya no puede aplaudir y se limita a emitir un sonido gutural mientras babea
Sirrus dice a Xzira, “otro besito?”
Xzira mirar a JSJ
Yiepp no entiende nada
DROGIN dice a zirrus, “bamos hombre”
JSJ asiente
BlastLord dice, “joj0”
Sirrus suelta sin querer la botella de vodka, que se rompe con estrépito en el escenario.
BARMAN salta fuera del escenario y cae sobre el Yiepp
Xzira mira a Sirrus
Xzira agarra a Sirrus
Sirrus dice, “huy”
jarel toca el violin
DROGIN patea al yiep de pura felicidad
Yiepp intenta salir de bajo Barman
Xzira abre sus carnosos labios que humedece con su sedosa lengua
K.R.A.C. dice, “quee bonitooo”
Lumpi dice, “ohhhh”
DROGIN golpea a yiep de puro contento
Xzira besa con pasión a Sirrus
Sirrus se desmaya allí mismo, entre la emoción y el coma etílico.
Lumpi dice, “precioso”
BARMAN juega al futball con el Yiepp
Yiepp lanza gritos de auxilio
Urbatain dice, “ziiuurp ziiiruppp”
Xzira suelta a Sirrus y este cae sobre el escenario
Urbatain dice, “que vonito”
Urbatain dice, “vrabo”
Urbatain dice, “vrabo”
Lumpi dice, “se lo ha cargao”
Sirrus sufre convulsiones en el suelo.
BlastLord dice, “j0j0”
Urbatain aplaude
Akbarr dice, “Una ambulancia, por favooooor!”
chodaboy2000 aplaude
Xzira patea a Sirrus y este rueda y cae fuera del escenario

Lumpi saca el móvil
K.R.A.C. dice, "buewno, yo soy cirujano..."
BlastLord tambien quier!! xDD
Lumpi llama a la ambulancia de mundocaad
Urbatain dice, "yo soy abogado"
Sirrus se recupera de repente al oir a Krac
K.R.A.C. dice, "que yo soy medico, dejadme a mi"
DROGIN no puede más de la emoción y se arrastra fuera del lugar
Xzira dice: "antes de entregar el gran premio... a la mejor aventura de la brevecomp"
chodaboy2000 dice, "yo soy un miron asqueroso"
Akbarr dice, "jajaja"
K.R.A.C. kt saca su bisturi y mira a sirrus
Jarlaxle dice, "venga!"
Sirrus se limpia un poco, recoge su premio, hace una reverencia y se va corriendo hacia su asiento.
Zak se revuelve nervioso
Sirrus dice, "estoy mejor, gracias, gracias"
BlastLord dice, "juasjuas"
Jarlaxle toca a sirrus
Jarlaxle dice, "waw"
Xzira dice: "quisiera hacer mención a dos galardones que, a pesar de no tener premio material, no son menos importantes"
K.R.A.C. dice, "seguro, quieres que te operae"
Lumpi dice, "jeje"
Akbarr dice, "Quizá debí traer al enano..."
DROGIN se va.
Akbarr dice, "A ver si así me tocaba algo :-)"
Xzira dice: "todos recordaremos con cariño a un PSI que nos acompañaba en una de las aventuras presentadas"
NATIVAh dice, "juas juas"
jarel dice a akbarr, "hubiera hecho buenas migas con el Maluva"
Xzira dice: "quizá con odio"
NATIVAh dice, "queremos al enano piromano!!"
Xzira dice: "porque ha recibido la MENCION HONORIFICA AL MEJOR PSI"
Urbatain dice, "el enano SIIIIIIIIIIIIIII"
BARMAN dice, "me piro"
Xzira dice: "se trata del Enano de Akbarr"
Urbatain dice, "akbarr akbarr!!!!!!"
yokiyoki aplaude
Zak dice, "Yujuuu!"
Lumpi se levanta y salta
Akbarr llora emocionado
Lumpi dice, "vivaaaaaaaaaaa!"
radastan aplaude y aplaude
Xzira dice: "un aplauso para su autor"
dhan aplaude emocionado
chodaboy2000 dice, "akbaaaaaaarrrrrrr"
Urbatain dice, "akbarr akbarr!!!!!!"
jarel dice, "viva el enano cabron"
yokiyoki dice, "Bravoooorrrrl""

Akbarr va al estrado
Sirrus aplaude, todavía algo mareado.
Jaevius dice, “viva el ENANO PIROMANO!!!!”
radastan hace plas plas plas
Akbarr sobetea a Xzira con pasión
Lumpi dice, “viva el enano!”
mk360 se ha ido.
NATIVAh aplaude
chodaboy2000 dice, “muxo enano, muxo enano eh eh”
jarel esta absorto en su bolsa de patatas fritas
Akbarr deja inconsciente a Xzira con su fogosidad
Lumpi dice, “enano campeón!”
Xzira dice a Akbarr: “no sueñes...”
jarel dice, “mussho enano”
K.R.A.C. dice, “enanooooo”
El posadero grita ALA MIERDA EL ENANO!!!
Lumpi dice, “musho”
Adso aplaude
Zak se entretiene olfateando el sobre que Xzira le entregó
Akbarr dice, “Bueno, pues muchas gracias a tós”
dhan dice, “enano enano enano coxonudo....”
radastan le prende fuego al enano
jarel prepara el extintor por si acaso le da por aparecer al enano
Xzira empuja a Akbarr con delicadeza fuera del escenario
Akbarr dice, “Y el dinero del premio?”
NATIVAh dice, “akbarr!!! donde te has dejado el enano!!!”
Akbarr dice, “Eh? eh? eh?”
K.R.A.C. dice, “este enano siempre igual”
Akbarr dice, “No me digas que era gratis?”
Akbarr dice, “Yo NO TRABAJO gratis!!!”
Lumpi tira 5 duros a akbarr
Lumpi dice, “y de ahí me tienes q devolver 2”
Akbarr dice, “Gracias, payo!”
chodaboy2000 coge los 5 durosn antes que ak
dhan tiene un par de duros sueltos entre la pelusa del bolsillo
Urbatain dice, “ey coge el trofeo!!!”
jarel le lanza una Tamaramburguesa a Arkbarr, que aproveche!
Lumpi salta sobre chodaboy
Lumpi saca un cuchillo
La muchedumbre jalea al enano, pero se les ha caido al suelo y no saben donde esta
Jarlaxle dice, “juju”
Akbarr dice, “Pagate con eso la llamada, choda ;-)”
chodaboy2000 golpea a lumpi en la entrepierna
Zak dice, “Esto es un frenopático XD”
dhan separa a lumpi y chodaboy
Lumpi forcejea con chodaboy y consigue recuperar los 5 duros
maluva baja del asiento y se va a burrido

JSJ dice, "je je"
JSJ dice, "me lo quería quedar es tan bonitoooo"
JSJ dice, "mi precciossssoooo""
JSJ dice, "buenoooo"
De dentro de la Tamara-amburguesa se oye una vocecita ...NOCAMBIE NO CAMBIE
dhan dice, "maluva ya no tiene nada que hacer con akbarr...."
jarel pilla con disimulo el hacha de maluva
JSJ dice a akbarr, ""toma tu premio""
dhan dice, "el enano de la nueva generacion"
JSJ ha dejado: Anillo de oro.
Jarlaxle dice, "Jejeje"
jarel dice, "je je"
Akbarr tiene ahora: Anillo de oro.
Lumpi dice, "je je"
Jarlaxle dice, "Felicidades"
K.R.A.C. dice, "bieeeeeeeeen+"
Urbatain aplaude
chodaboy2000 aplaude
NATIVAh dice, "biennnnnn"
Urbatain dice, "si señoooooooor"
K.R.A.C. aplaude
Lumpi dice, "viva akbarr!"
JSJ JSJ mira a Akbarr con recelo
jarel arroja el hacha de maluva contra Akbarr y jarel tiene muy buena punteria
Lumpi dice, "viva!"
K.R.A.C. dice, "plas plas plas"
Akbarr dice, "Ah, eso es otra cosa!"
JSJ dice, "mi preciosssooo"
Zak zak tambien se duplica
Jarlaxle dice, "gollum"
Akbarr dice, "Se lo daré al enano :-)"
Lumpi dice, "pero los cinco duros le han gustao más eh? XD"
Akbarr hace una reverencia y baja del escenario
dhan dhan piensa si NotMemory tambien esta duplicado...
Sirrus deja caer su premio al suelo, pero el dado no rueda...
Xzira dice: "no podemos dejar sin premio a ese PUZZLE que nos ha dado que pensar"
BlastLord mira el Microfono de reojo con ganas de cantar !! xD
Jaevius dice, "esta trucado, Sirrus"
Urbatain dice a sirrus, "so bestia quítale la base"
jarel dice, "y la barra libre"
Sirrus dice, "ah, la base, debe ser eso"
dhan dice, "la barra libre invita urbatain"
Zak dice a jarel, "La hemos usado para matar zombies"
Xzira dice: "ese PUZZLE que los aventureros han considerado como el mejor"
Urbatain da a dhan barra de hierro.
dhan tiene ahora: barra de hierro.

Jaevius dice, “eso,eso barra libre de polvorones!!!”
jarel dice, “vale, pues barra libre de sangria”
Jaevius dice, “pero con pan eh?”
dhan dice, “jeje, gracias urbatain”
Xzira dice: “la aventura con EL MEJOR PUZZLE es: ¡¡¡Del Otro Lado!!! con MOVER LA PALANCA”
Lumpi dice, “viva!”
K.R.A.C. dice, “bieeeeeeeeen!!!”
jarel se demaya de nuevo
dhan aplaude con fervor
Lumpi aupa a hombros a Jarel
K.R.A.C. dice, “viva”
Akbarr aplaude entusiasmado
Xzira hace un gesto a jarel para que suba
yokiyoki aplaude
Urbatain dice, “BRAVOOOOOOOOOO”
Zak aplaude usando el otro lado de las manos
NATIVAh aplaude
radastan dice, “bieeeeeeen”
Sirrus aplaude con las pocas fuerzas que le quedan
K.R.A.C. dice, “eledap......eledap”
JSJ aplaude
Jarlaxle dice, “felicidades a todos los que habéis ganado”
Lumpi sube al escenario y deja a Jarel
Jaevius dice, “viva JAREEEEEL”
dhan dice, “byes jarlaxle”
Jarlaxle dice, “y a los que no, tambien”
radastan dice, “ahora el premio a la mejor aventura”
jarel se reicorpora y se agarra en Xzira pues esta algo mareado
JSJ ha dejado: Anillo de platino.
jarel tiene ahora: Anillo de platino.
Lumpi dice, “vivia jarel!”
jarel se pone el anillo y se hace invisible
Lumpi dice, “quiero decir viva!”
JSJ dice, “snifff...”
Akbarr dice, “hip hip ¡hurra!”
kilivor busca a jarel
K.R.A.C. dice, “tranqui, Gollum”
JSJ se mira los dedos ahora despoblados de anillos
jarel se aprovecha de Xzira
El espiritu de Tamara vuelve del mas allá para felicitar a Jarel.
chodaboy2000 aplaude
Akbarr dice, “plas plas plas”
Urbatain aplaude
K.R.A.C. dice, “plas plas plas plas”
Lumpi dice, “musho jarel”
radastan aplaude
kilivor repiquetea
K.R.A.C. se cansa ya de aplaudir.....pero hace un esfuerzo
Lumpi dice, “viva 64”
El espiritu de Tamara canta con mucho garbo NO

CAMBIE NO CAMBIE a Jarel

jarel empieza a abri las botellas de vino reserbadas para el final

Lumpi dice, "jeje"

Zak dice, "kilivor repiquetea?"

Xzira dice: "bueno... el gran momento se acerca..."

K.R.A.C. dice, "por finnnnn"

dhan dice, "que emocion!!"

Xzira dice: "sólo queda por nominar un premio"

Lumpi escucha con atención

Xzira dice: "el Gran premio"

kilivor se hace sentir. Está aqui!

chodaboy2000 comienza a esnifar pegamento, pensando en la factura del telefono

jarel se quita el anillo juas juas, buscad las carteras

Lumpi habla con kilivor: xzira te está mirando mucho

kilivor comprueba que todavía tiene el cetro consigo

jarel abraza fraternalmente a kilivor

Xzira dice: "para esta ocasión contaremos con alguien que... bueno... ya conocéis... ¡¡¡cariiiiñoooo!!! sube aquíiiiii..."

jarel dice a kilivor, "con confianza eh?"

dhan dice, "kilivor, cuidado con jarel que te quita la cartera"

Una voz sepulcral resuena en la estancia: "Mortales, estaos quietos ya y no toqueis más las bolitas, coño".

JSJ sube al escenario

BlastLord dice, "jojo"

yokiyoki aplaude

kilivor silba

radastan dice, "ja ja ja"

chodaboy2000 aplaude

Urbatain dice, "bravo JSJ!!!"

Lumpi aplaude a O'REY JSJ

K.R.A.C. babea

kilivor dice, "uuuuuuuuuuuuuu"

dhan dice, "hombre, el gran inquisidor..."

JSJ se acerca al micrófono

Jaevius dice, "JSJ TOTEMIZALOS!!!"

Zak saca fuerzas de flaqueza y aplaude

Sirrus dice, "viva JSJ!"

kilivor dice, "fuera, fuera!"

chodaboy2000 dice, "VISUAL SINTAAAAC"

Akbarr soborna a JSJ

JSJ saca un sobre que refulge ante la luz de lo focos

jarel dice, "visa ZsZ"

BlastLord le da un golpe a la espalda de JSJ y le hace tragar el microfono!

jarel dice, "viva"

Urbatain dice, "silencio please XD"

Zak obedece a lumpi y llora de emocion

Lumpi llora de emoción al ver subir a JSJ

Urbatain dice, "el gran momento de la noche"

en el sobre pone claramente: Inquisición, orden de deshaucio

JSJ dice, “ops”
chodaboy2000, consuela a lumpi y habilmente le sisa los 5 duros
kilivor dice, “traidor! ha dejado tirados a los usuarios de Sintac!”
jarel se concentra para reventar el microfono
dhan recuerda que urbatain esta acostumbrado al silencio del monasterio...
JSJ guarda el sobre
Jaevius dice, “jeje”
JSJ saca otro sobre
Lumpi dice, “los 5 duros los tiene akbarr”
jarel grita trampa trampa!!!
Posix dice, “eseeeee”.
“Una voz sepulcral retumba todo el universo, algo grande esta sucediendo en alguna parte del MUnDo”
kilivor grita Ey, que pasa con esos bugs del Sintac?!
Urbatain da a Lumpi 5 duros.
Lumpi tiene ahora: 5 duros.
chodaboy2000, consuela a akbarr y habilmente le sisa los 5 duros
Zak saca un tambor de la tunica de Archivero
kilivor dice, “fuera, fuera!”
Lumpi dice, “momento histórico”
En el sobre pone claramente: SOBORNO; parece muy abultado ese sobre.
Zak redobla
JSJ dice, “recórcholis””
Akbarr dice, “Eso eso!”
Lumpi siente la intensidad del momento
Urbatain dice, “jaja”
Sirrus dice, “viva SOBORNO!”
K.R.A.C. dice, “xD”
Jaevius dice, “JOJO QUE LO TOTEMICEN”
JSJ guarda rápidamente el sobre
Akbarr dice, “Mi soborno era bueno!”
Urbatain dice, “a ver si atinas!”
Sirrus dice, “quién es, por cierto?”
Urbatain dice, “el mio tb ak”
JSJ dice, “bueno... como ya sé quien va a ganar... y no penséis mal”
chodaboy2000 dice, “urba ha hecho trampas!”
dhan dice, “cuantos sobres hay de ese tipo, JSJ?”
radastan dice, “se está forrando anuestra costa”
Sirrus dice, “uno por autor, dhan :)”
jarel dice, “je je”
Lumpi dice, “:)”
dhan dice, “jaja”
dhan dice, “eso suponia...”
Akbarr dice, “Tramposos, yo tenía que ser el único que hiciera soborno!”
JSJ dice, “no necesitaré de la ayuda de ningún sobre :-)”
Sirrus dice, “al parecer, mi jamón solo alcanzó para el premio a la más jugable :-(“
jarel dice, “ya vereis cuando pruebe el jamon, los

demas sobornos se van a quedar cortos"
JSJ dice, "empecemos por nombrar a las nominadas para el PREMIO A LA MEJOR AVENTURA"
Akbarr dice, "JSJ, recuerda las fotos comprometedoras que tengo!"
Urbatain dice, "SIIIIIIIi"
Sirrus se pregunta si ha dicho eso en voz alta.
JSJ dice, "el I Concurso de Aventuras Breves"
Urbatain se toma un tripi calmante
Akbarr dice, "Es A k b a r r"
Akbarr dice, "Recuerda ;-)"
JSJ dice, "antes de nada quiero puntualizar que la cosa ha estado muy reñída"
Zak aumenta la intensidad del redoble
jarel prepara unas tilas
Lumpi escucha curioso xD
yokiyoki dice, "peaso!"
chodaboy2000 dice, "VA!!!! COÑO!!!!, JSJ!!!!!"
Akbarr se revuelve en su asiento
jarel dice, "si si lo de siempre"
yokiyoki dice, "Pesao"
JSJ dice, "de tal forma que el último voto recibido a inclinado la balanza en favor del ganador"
radastan dice, "ha ganado Rápido!!!"
radastan dice, "X-D"
JSJ dice, "unas décimas separan a las tres nominadas"
Lumpi dice, "va a ganar batalla!"
chodaboy2000 dice, "el ganador es George Bush Jr.!!! XXXXDDD"
BlastLord se levanta de su asiento
jarel dice, "XD"
JSJ dice, "las nominadas son:"
Akbarr se toma la tila de un trago
Zak requetedobla
kilivor se monda
Lumpi dice, "XD"
radastan dice, "yo quiero recuento manual"
JSJ dice, "Akbarr"
K.R.A.C. dice, "bieennn"
JSJ dice, "Del otro lado"
Urbatain dice, "mooooola"
K.R.A.C. dice, "bienn1!!!"
Urbatain dice, "viva akbarr!"
JSJ dice, "y... Olvido mortal"
K.R.A.C. dice, "bieenn!!"
Urbatain dice, "viva otro lado!"
Lumpi dice, "viva!"
Akbarr dice, "Ha dicho Akbarr?"
dhan dice, "vaya... creo q fui el ultimo en votar..."
chodaboy2000 aplaude
yokiyoki dice, "Yeppppa!"
Jaevius dice, "BRAVO, BRAVO"
BlastLord dice, "aplausOS"
jarel dice, "Hurra!"
Akbarr dice, "Bieeeen!!!"

Urbatain dice, "OTRO LADOOOOOO"
Lumpi dice, "q emoción"
Urbatain dice, "OTRO LADOOOOOO"
Zak redobla y aplaude a la vez en un alarde de contorsionismo
chodaboy2000 dice, "FALTA Astral!!!1"
Lumpi dice, "al otro lado! x)"
BlastLord dice, "clap clap clap"
K.R.A.C. dice, "xD"
Urbatain dice, "OLVIDOOOOOO"
Urbatain dice, "OLVIDOOOOOO"
Akbarr saca su banderita de "Viva Akbarr"
Sirrus aplaude un poco más.
JSJ dice, "y... la ganadora es:"
Akbarr dice, "Peeedrooooo!"
redoble de tambores
jarel tiembla
Jaevius dice, "CUAL ES CUAL???"
Lumpi dice, "..."
chodaboy2000 dice, "AKBARRRRRRR"
Urbatain dice, "and de wine ig!!!!"
yokiyoki se muerdelas uñas
Akbarr dice, "Chiiiiiiin!"
Sirrus saca su banderita de Viva Yo.
Zak rompe el tambor
JSJ dice, "¡Olvido mortal! de Not Enough Memory"
K.R.A.C. dice, "EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE
radastan se levanta y plaude con fuerza durante treintasegundos, sopla a las amnos y sigue apaludiendo
chodaboy2000 aplaude
Zak dice, "Bravooo!!!!"
chodaboy2000 aplaude
chodaboy2000 aplaude
chodaboy2000 aplaude
Lumpi dice, "vivaaaaaaaa!"
Urbatain dice, "UEEEEEEEEEEEEEEEEe"
NATIVAh dice, "bieeeeeeeeeeeeeeeeeeeen"
yokiyoki dice, "¡Si Señor!"
jarel dice, "Viva!!!!!!!!!!!!!"
Jaevius dice, "BRAVO, BRAVO"
NotMemory se levanta
Urbatain dice, "OLVIDOOOOOOOOOOOOOO"
yokiyoki dice, "¡Ole!"
dhan aplaude emocionado
jarel dice, "felicidades!!!!!!!!!!!!"
radastan dice, "tongo tongo"
Lumpi dice, "di q sí!"
kilivor dice, "Viva!!!!!!!!!!!!"
Zak salta sobre el tambor
Sirrus dice, "bieeeeeen"
Urbatain dice, "bravo!!!!!!!!!!!"
NotMemory sube al estrado
chodaboy2000 aplaude
Posix dice, "VIVAAAAAA"

Sientes que tu mente se distancia del mundo un instante, algo te dice que tu creador acaba de dejarte solo.

Desde algun lugar lejano, oyes : "HOY COMIENZA MI LEGADO, VIVA YO ETERNAMENTE"

Urbatain dice, "SI SEÑOR"

jarel dice, "que salga!!! que salga!!!!!!!!!!!"

NATIVAh dice, "olvido....olvido.....olvido"

radastan dice, "ha ganado Rápido"

JSJ ha dejado: Estatuilla de dragon.

K.R.A.C. entra ya en un estdo terminal

BlastLord TIRA arrozz 11

NotMemory dice, "Aaaaaagh!"

NotMemory empieza a sufrir convulsiones, convirtiéndose su cuerpo en una masa similar a la plastilina

chodaboy2000 aplaude

NotMemory dice, "aaaagh!"

JSJ se aparta

NATIVAh dice, "quitate la mascaraaaaaa"

Lumpi se asusta

NotMemory comienza a volar hacia uno de los presentes

Zak está expectante

dhan dice, "por fin se desvelara el secreto...."

Yiepp se abalanza sobre JSJ y le agarra del cuello mienyras grita rpesa del pánico

NotMemory dice, "..."

NotMemory dice, "..."

jarel se toma una tila

Urbatain dice, "oooooooggggg"

Lumpi traga saliva

Akbarr y NotMemory se funden en una sola entidad!!!

NATIVAh dice, "oye"

Sirrus se abraza a su dado.

Urbatain dice, "juas juas juas"

chodaboy2000 dice, "NotMemory = Ana Rosa Quintana!!!"

Lumpi flipa

Urbatain dice, "AKBARR!!!!!!!"

Zak aplaude

Akbarr Akbarr sube al estrado

kilivor dice, "jarlll"

jarel dice, "quien?????????"

Sirrus dice, "viva Ana Rosa Quintana!"

yokiyoki dice, "¿AKBARRRRR?"

Akbarr dice, "jejeje"

Urbatain dice, "pero si no sabe ni hacer una o con un canuto!!!!!!"

Jaevius dice, "JAJAJA VIVA AKBARRR"

Lumpi aún está conmocionado

dhan dice, "AKBARR!?!?!?!"

Archivero dice a dhan, "Jem, jem... He oído decir que Akbarr es el autor de Akbarr :-). También, Andres Viedma. También, en su otra personalidad, el gran maestro de los mejores magos que han existido."

jarel dice, “tu? el? ana rosa?”
Akbarr dice, “Sip, era yo”
Zak dice, “Bravo akbarr! Nos engañaste a todos!”
K.R.A.C. dice, “?????????????????”
yokiyoki dice, “Ole tus huevs”
Zak dice, “(bueno, a mi no :-))”
Lumpi dice, “viva akbarr!”
Yiepp dice, “Yiepp se sube en las tetas de Xzira”
Urbatain dice, “eso es imposible!”
chodaboy2000 aplaude
Lumpi dice, “si señor”
jarel felicita a Akbarr
NATIVAh dice, “akbarr akbarrr”
Posix dice, “Que hable, q hable”
Una voz herrumbrosa te lo confima mentalmente : “CRANDRIEL HA MUERTO”
Akbarr dice, “Qué, dhan, estaba en las quinielas?”
Lumpi dice, “te lo has merecido”
BlastLord dice, “joooojojojo”
Lumpi dice, “:)”
Urbatain aplaude ferozmente hasta partirse las uñas
Akbarr dice, “Bueno”
dhan dice, “pero....”
Xzira saca un spray anticucarachas y rocía a Yiepp
BlastLord dice, “YIEPP1!! eres mi IDOLO !”
Akbarr dice, “Pues quiero agradecer a todos los que le s han gustado mis dos aventuras”
dhan dice, “como es posible???”
K.R.A.C. ya simplemente explota
Yiepp Sale corriendo a su cuarto
BlastLord dice, “juasjaus”
yokiyoki intenta infructuosamente cerrar la mandibula
dhan dice, “si tenias que dedicar todo tu tiempo a Akbarr!!!”
kilivor envidia a Akbarr... tiene tiempo para dos aventuras...
Urbatain dice, “que hable quye hable”
Akbarr dice, “Y también a Zak, que me echó una mano”
NATIVAh dice, “que concurso mas emocionante....”
Urbatain dice, “que pida disculpas!”
Akbarr dice, “con las dudas de Inform e incluso probó el juego.”
Zak dice, “Esta entrega ha sido apoteósica”
mk360 da a kilivor cerveza.
kilivor tiene ahora: cerveza.
chodaboy2000 dice, “Tongo!!!”
Akbarr dice, “¡¡¡Que rule el alcohol!!!”
Urbatain dice, “bravo”
jarel hurga entre las sombras de la pared sur.
Urbatain dice, “QUE HABLE!!!!!”
radastan dice, “ahora toca la enterga de la AOLcomp, no?”
K.R.A.C. dice, “DESPIPOREEEEEEEEEE”
dhan dice, “felicidades, Akbarr!!”

Akbarr dice, "Bueno, perdón por la bromilla"
BlastLord dice, "jojoj"
JSJ da una palmadita a Akbarr en la espalda
chodaboy2000 dice, "Tongo!!!"
Akbarr dice, "Me lo he pasado muy bien con las quinielas que se hacían"
jarel dice, "le pasa un copazo a Akbarr"
Jaevius dice, "ha estado muy bien esto, eh, muy divertido si señor..."
Urbatain dice, "cuenta cuenta como te has reido de mi!!!!!"
Jaevius dice, "ahora la barra libre no?"
Akbarr dice, "Creo que nadie apostó por mi ;-)"
Zak tiene agujetas en los brazos de aplaudir
Akbarr dice, "jejeje"
Lumpi sospechaba
JSJ dice a akbarr, "coge tu premio"
Akbarr dice, "Quise presentarme con pseudónimo por dos cosas"
Akbarr dice, "para reirme un poco"
dhan ha dejado: barra de hierro.
Urbatain dice, "CABRÓN!"
Lumpi dice, "bueno, se acabó la broma. Nomemory es Kilivor!"
Akbarr dice, "y porque eran dos aventuras muy distintas"
dhan dice, "que conste que dejo la barra.... libre"
Urbatain dice, "ups"
Urbatain lanza la barra de hierro a Akbarr
kilivor dice, "einggg"
Archivero dice, "Ejjem, ¡cugh! Registro terminado. El fichero es http://www.grupo-ronda.com/~caad/mud/entrega.txt"
jarel dice, "eso pensaba yo kilivor...."
Akbarr tiene ahora: Estatuilla de dragon.
chodaboy2000 es Tim Gilberts
Akbarr levanta la estatuilla de dragon y pega un bote
dhan dice, "mis tres candidatos eran zak , jsj y kilivor, por ese orden"
mk360 dice a kilivor, "te e dado una cervezita jejeje"
nekroz ha llegado.
Akbarr dice, "Yupi!!!"
Lumpi dice, "viva!"
Urbatain dice, "BRAVOOOOOOOOOOOOOOO"
chodaboy2000 lanza besos a akbarr
K.R.A.C. dice, "VIVAAAAAA"
Urbatain dice, "el king of de WOL"
NATIVAh dice, "mostuo que eres un mostruo juas juas"
dhan dice, "akbarr for presi... dent"
Zak reparte Z para todos
radastan dice, "y la AOLcomp?"
JSJ dice, "bueno... con esto termina la entrega de premios del I Concurso de Aventuras Breves"
jarel se lia un cigarro

Lumpi se levanta de su asiento
JSJ dice, “os recuerdo que en la web, en la zona de concursos”
Lumpi dice, “todos a votar!”
nekroz dice, “que ha ocurrido??”
JSJ dice, “están ya las soluciones disponibles”
NATIVAh dice, “bieeeeeeen”
nekroz dice, “quien ha ganado?”
Urbatain dice, “SIIIIIIIIII”
yokiyoki consigue cerrar la mandibula, se da media vuelta, se despide y sale por la puerta
Lumpi dice, “olvido!”
yokiyoki se ha ido.
Urbatain dice, “OLVIDO!”
JSJ dice, “en breve pondré los resultados de las votaciones”
Urbatain dice, “enga hasta luego a todos”
Lumpi dice, “:)”
Lumpi dice, “ey urbi!”
BlastLord sube al escenario ..... y Cumple su sueño. COGE EL MICROFONO Y ... “NOCHEEE DE PAZZZZZZZZZ, NOCHEEEEEEE DE AMORrRRRRRrrRrrooooooooorrrOooO”
JSJ dice, “ahora dejamos paso a”
Lumpi dice, “no te vayas”
JSJ dice, “Lumpi”
Sirrus lanza su dado al aire, muy contento.
NATIVAh dice, “gano olvido”
Urbatain dice, “EYY”
Akbarr dice, “Bravo por el concurso!”
NATIVAh dice, “de akbarr”
Urbatain dice, “NO SE VAYAN AUN”
Lumpi dice, “dime jsj”
JSJ dice, “que hará la entrega de premios de la AOLcomp”
Akbarr dice, “Viva JSJ!”
Zak dice, “Quisiera pedir un aplauso para...”
Zak dice, “Los organizadores!”
Lumpi dice, “glubs”
BlafKing ha llegado.
Akbarr dice, “plas plas plas”
NATIVAh aplausos
Zak dice, “Vivan JSJ y Urbatain y Crandriel!”
jarel aplaude
Urbatain sube al escenario
radastan dice, “plas plas plas”
Akbarr dice, “Viva!”
Lumpi aplaude
dhan aplaude a todos los organizadores
chodaboy2000 aplaude
Lumpi sube al escenario
BlafKing dice, “viva urbi”
Urbatain hace una reverencia
Akbarr dice, “Muy chulo esto de la entrega!”
Lumpi mira a urbatain
BlastLord aplaudee

Jaevius se despide muy contento de los presentes,se lo ha pasado muy bien.

radastan dice, “plas plas plas”

jarel empieza a serrar las patas del escenario...- ahora o nunca, todos juntos...

BlafKing aplaude comol loco

chodaboy2000 dice, “putiiiiiillaaaaasss!!”

Urbatain dice, “gracias a todos por venir”

JSJ saluda al público asistente

Lumpi se descojona

Urbatain dice, “pero LUMPI quiere decir algo”

RaDiCaL ha llegado.

kilivor dice, “gracias a ti urbatain!”

Lumpi dice, “ahora vamos con la entrega más chapuzera de la historia”

Lumpi dice, “la aolcomp!”

JSJ dice, “... y especialmente, gracias a todos los que me enviastéis los votos a última hora :-)”

chodaboy2000 dice, “putiiiiiillaaaaasss!!”

Lumpi dice, “y ahora”

jarel dice, “nekroz calmate un poco”

kilivor dice, “y tu nekroz? nos conocemos?”

Akbarr dice a JSJ, “Cuántos votos fueron?”

Lumpi dice, “para q no haya sospecha de tongo”

Urbatain dice, “silencio por favor LUMPI quiere hablar”

chodaboy2000 dice, “Tongo!!!”

chodaboy2000 dice, “Tongo!!!”

Lumpi dice, “recontaremos los votos en directo!”

JSJ dice a akbarr, “14 al final”

kilivor dice a nekroz, “hombreeeeeeee...”

NATIVAh dice, “calla choda”

...

...

...

FIN

Bueno eso ha sido todo... gracias a los participantes, a todos los que vinieron... que el resultado ha desbocado todas las expectativas que teníamos... gracias a todos.

¡Saludos aventureros!

Esto no habría sido posible sin la inestimable organización de JSJ, Carlos Sánchez, el difunto CRANDRIEL (virtualmente, ojo) y un servidor.

El Clérigo Urbatain.

La Taberna

La taberna Fuego de Dragón sirve de albergue a todos los viajeros que se ven obligados a pernoctar después de una dura jornada de viaje.

Hacia una nueva forma de aventura

Con el nacimiento de los ordenadores personales también se inauguró una nueva forma de entretenimiento, los videojuegos, y entre todos ellos nació lo que sería un género que ha alcanzado fama mundial, las aventuras.

De forma resumida podemos decir que todo comenzó con las aventuras clásicas o conversacionales, luego se produjo la escisión del género en dos tras la aparición de los Roguelikes y mucho más tarde se evolucionó a las actuales Aventuras gráficas y RPG's.

El quid de la cuestión es que la situación actual es bastante complicada. Por un lado las aventuras clásicas han vuelto a resurgir en forma de juegos Wap y de forma minoritaria debido al apoyo incondicional de pequeños grupos como CAAD. Los Roguelikes están evolucionando a abandonar el modo de texto clásico para presentar gráficos cada vez más cercanos a un RPG, lo que nos lleva a la conclusión que al final se fusionarán nuevamente.

Las aventura gráficas están sufriendo una pequeña regresión debido a su traslado de 2D a 3D, aunque hay proyectos como "Stupid Invaders" que todavía dan un poco de vida, pero al final hay bastantes posibilidades que su evolución continua las llegue a fusionarse, también, con los RPG. Y finalmente los RPG's, que están pasando por su época dorada con juegos exquisitos y que poco a poco evolucionan a verdaderos juegos de ROL multiusuario.

Tal y como vemos todos los géneros evolucionan hacia un mismo objetivo, un juego de ROL multiusuario lo más real y libre posible. Es decir, estamos tendiendo poco a poco a generar por ordenador un mundo virtual (algo parecido a la película Matrix) donde el jugador podrá verse inmerso en una realidad virtual con la que puede interactuar.

Pero remontémonos al presente y veamos la evolución actual de la aventuras clásicas.

En estos momentos se ataca por varios frentes, bien en forma de aventuras on-line multiusuario mediante MUD's, aventuras jugables a través de Internet/Wap, o mediante ejecutables en el propio ordenador. Todas ellas implementan cada vez más características, son más fáciles de jugar y permiten más posibilidades al jugador.

Pero son pequeños proyectos los que van a innovar y dar más posibilidades, ya que intentan unir los Roguelikes (su amplitud y mapeado) con las aventu-

ras conversacionales. Esto desembocará en un nuevo concepto y es que el ordenador se convertirá en un Director de Juego, cogiendo una aventura generada por una persona y la tratará para presentarla al jugador con mayor riqueza y libertad de acción.

Poco a poco la evolución sigue su curso, quizás el futuro nos depare agradables sorpresas.

Radastán

Deseos

Querido archivero:

Siempre he sabido que eres capaz de sentir las cosas más allá de lo que son, y sé que notas el sentimiento y el calor que encierran las palabras de esta carta aún sin haberla leído.

Te escribo desde un mundo diferente al vuestro, donde las vidas de todos los seres que la habitan carecen de esa magia que sentís todos vosotros. Pocas personas sabemos que existe ese maravilloso mundo al que un buen día decidisteis llamar AVENTURA.

Todas esas personas hemos visitado vuestro mundo alguna vez, querido amigo, desde los más escondidos y despoblados rincones hasta vuestro ilustre castillo. Sí, en nuestra desgraciada tierra hay algunas maravillosas personas que te han conocido, y que aún te visitan con cierta frecuencia.

Y es normal que en estos momentos trates de recordar, en tu larga y gloriosa vida, a alguno de nosotros. No, no podrías recordarnos. Bueno, sí. Pero no como seres extraordinarios. Visitando vuestro mundo, nos olvidamos de nuestro origen y nos sentimos como un aventurero más, y es que sabemos que allí la gente no ve con los ojos, sino con el corazón.

También es normal que te preguntes de que manera

hemos sido capaces de llegar hasta vuestra tierra. AVENTURA para nosotros es un mundo inalcanzable físicamente, un mundo al que nunca podríamos llegar ni con el más rápido artefacto volador, pero al que en cualquier momento podemos visitar utilizando algo que todos tenemos: la imaginación. Sólo eso nos basta para que cualquier dios, mago, o habitante de AVENTURA nos describa vuestras tierras y no transporte así a cualquier rincón de vuestro fantástico e inmenso mundo. A ellos, a vosotros, le debemos el agradecimiento por darnos esa oportunidad de conocer y charlar con algunos de vuestros habitantes, luchar contra vuestros males, y lo que es más importante, olvidar nuestras aburridas vidas y sentirnos aventureros durante al menos, unas horas de nuestra existencia.

Debes saber que son muy pocas las personas últimamente las que visitamos vuestro mundo. Nuestra tierra es egoísta y las personas aprecian cada día menos el valor de la imaginación, y caminan hacia rumbos equivocados.

Hubo una época en la que AVENTURA fue algo mágico que nuestros paisanos visitaban mucho más a menudo que ahora. Desgraciadamente el tiempo ha pasado, y de aquella época muy pocas personas han seguido vuestro camino.

También tuvimos que pasar tiempos malos, tiempos en que AVENTURA estuvo en peligro. Aquello afortunadamente pasó. Una parte de nuestra nueva generación ha decidido luchar por nuestros valores, y mantener vivo vuestro mundo. Ese es nuestro presente.

Con esto llego al final, archivero. Escribiendo esta carta descubro que la magia de la aventura sigue viva. Porque con todas estas palabras, transmito el sentimiento de aquellos que amamos y seguiremos amando vuestro mundo. Sé que la fantasía, que AVENTURA, nunca desaparecerá, porque en cualquier lugar siempre habrá alguien, al menos una persona que no dejará de pensar en vosotros. Si eso sucede la magia y la fantasía de AVENTURA no se apagarán... nunca.

Feliz año a todos y que la vela de la aventura siga encendida durante todo el milenio que viene, y el que viene, y todos los que vengan después.

Lumpi

El Cruce de Caminos

> Llegas a un cruce de caminos. Salidas visibles: norte, sur, este y oeste.

Una extraña puerta flotando en el aire conduce a:

Página sobre **Knight Orc** (http://www.joltcountry.com).

Página dedicada a las **aventuras de Level 9** (http://www.viewtronix.easynet.co.uk/beeb/level9.htm), con información sobre las mismas.

Información sobre Level 9 (http://www.lysator.liu.se/adventure/Level_9_Computing.html) y sus aventuras.

Level 9 Memorial (http://www.if-legends.org/~levelnine/html/home.html). Sitio dedicado a esta legendaria compañía.

Level 9 Novellas (http://members.netscapeonline.co.uk/jeremyalansmith/level9). Las novelas que acompañaban a las aventuras de Level 9, en formato electrónico.

Directorio en GMD (ftp://ftp.gmd.de/if-archive/level9) donde se pueden descargar intérpretes e información sobre las aventuras de Level 9.

Hacia el NORTE puedes ir a:

InformatE (http://www.geocities.com/TimesSquare/Fortress/9939), página de Inform en castellano.

Visual SINTAC (http://pagina.de/jsj), página del parser visual para Windows.

Macedonia Magazine (http://www.codexmx.com/macedonia), otra publicación con una sección (Spanish Quest) dedicada al mundo aventurero.

AventuraST (http://www.aventurast.wm.com.ar), una página muy aventurera.

The Roebuck (http://www.lalonja.com/nmsoft), la página de Carlos Sánchez.

Dimensión Pro-Imagyna (http://www.geocities.com/TimesSquare/5787), la página aventurera de Daniel Cárdenas.

La Diosa de Cozumel (http://www.geocities.com/TimesSquare/Hangar/4795), página dedicada a las aventuras conversacionales de Aventuras AD en

especial.

Somewhere (http://members.es.tripod.de/gen/some.html), una página de Luis David Arranz con información aventurera, entre otras cosas.

The Dwarf and the Axe (http://www.geocities.com/TimesSquare/3567/spaxe.html).

La Península Aventurera (http://www.geocities.com/TimesSquare/Stadium/5162).

AC's (http://www.xyzzy.gq.nu), la página de Lumpi sobre aventuras conversacionales.

El camino que va hacia el SUR te conduce a:

Adventureland (http://www.lysator.liu.se/adventure), completa información sobre compañías aventureras de todos los tiempos.

Infocom (http://www.csd.uwo.ca/Infocom), página sobre esta mítica compañía.

The Colossal Cave Adventure (http://people.delphi.com/rickadams/adventure/index.html), conoce los orígenes de todo esto

The IF Library (http://www.iflibrary.org), el archivo aventurero por excelencia.

The Spectrum Adventurer (http://home.virtual-pc.com/isblpx), para los nostálgicos.

XYZZY News (http://www.xyzzynews.com), webzine sobre la interactive fiction inglesa.

ifFinder (http://www.corknut.org/ifFinder), el principal buscador temático de interactive-fiction.

Hacia el ESTE puedes ir a:

The roguelike games homepage (http://www.win.tue.nl/games/roguelike), todo sobre roguelikes.

Thangorodrim (http://thangorodrim.angband.org), página dedicada a Angband, uno de los roguelikes con más éxito.

Hacia el OESTE queda:

Emulatronia (http://www.emulatronia.com), la mejor página sobre emuladores, en castellano.

La página de los emuladores (http://biosys.net/emul), una página sobre emulación creada por nuestro insigne Juanjo Muñoz.

Spectrum Power! (http://go.to/spectrumpower), una página dedicada a recopilar TAP y TZX lo más fieles posibles a los originales.

Si quieres sugerir algún enlace para su inclusión en esta sección, o detectas alguno erróneo, puedes escribir a jsj666@hotmail.com*.*